PC: DICAS QUENTES + GP2

SNES EXCLUSIVO

KILLER COM 80 HITS

Eyedol, B. Orchid, Riptor, Thunder & T.J.Combo

FURO MUNDIAL!

Saturno & PST

Fighting Vipers
Tobal Nº 1
Street Fighter Zero 2
Virtua Kids
King of Fighters '95
Samurai Shodown 3
Fatal Fury 3
World Heroes Perfect

Entrevista com o criador de Street Fighter

Vem aí uma versão com capoeira

Mega & SNES

Os novos jogos

ISSN 1630/341 ED. 108 OUTUBRO 96 R$ 3,50

ESPECIAL DE LUTA

BATA PRA VALER!

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.

INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.

JWT

Nossa capa

Sabrewulf em desenho original de divulgação da Nintendo. Detalhes em computação gráfica: Tadeu Cerqueira Pereira. Edição de arte: João Ailton de Andrade. Edição: Paulo Montoia.

Porradas exclusivas

Não é segredo pra ninguém que muitas das dicas exclusivas que Ação Games publica são enviadas pelos fiéis leitores: quando elas funcionam, saem na revista com o nome do carinha que mandou. Mas esta é a primeira vez que uma contribuição da galera vira capa da revista. E é merecido, concorda?

Caprichamos nesta edição e esperamos que todo mundo curta. Fight geral!

MK 2 e 1/2

Vocês da redação já testaram Mortal Kombat 2 e 1/2 e Campeonato Brasileiro 96? Pois eles são um tremendo sucesso aqui nas locadoras e vocês nunca publicaram. Eles são piratas, mas não entendo como podem criar um game próprio. Por exemplo: O cart de MK traz um preview de Killer Instinct do N64. Ele traz todos os lutadores secretos, menos Kintaro. Pena que os golpes saiam todos mal. Quanto ao Campeonato 96, é uma versão piorada de Super Star Soccer. O cart traz todos os principais times brasileiros, com os uniformes reais, mas a jogabilidade e os sons ficaram podres. O comentarista foi muito mal dublado, ficou rouco e com sotaque paraguaio.

Lúcio Mauro Rolim Silveira
Porto Alegre, RS

Ô Lúcio, já havíamos recebido cartas perguntando sobre esse tal de Campeonato Brasileiro 96 e não entendemos nada. Quanto a MK 2 e 1/2, essa é demais mesmo. Era só o que faltava. Agora você resolveu a charada: os jogos são pirataços! Quer saber de uma coisa, Lúcio: se a galera está se divertindo, tudo bem cara! Quem não deve gostar nada disso são Konami e Midway, as criadoras desses jogos.

Os Battletoads revivem no traço de Vando de Souza, de Jacareí, SP

Mickeymania

Este game tem seleção de fases?

Michel Gasparx P.
São Paulo, SP

Tem sim, Michel e rapaziada que escreveu pedindo. No Mega Drive, escolha Sound Test e em Music selecione Continue; em FX coloque Appear e em Speech escolha Think. Agora mova o lápis para Exit e segure ← por cinco segundos.

No SNES, entre em Sound Test, escolha Beanstalk 1 e coloque FX em Extra Try. Vá para Exit e segure o botão L por sete segundos.

Nos dois casos, basta voltar à tela principal para encontrar a opção Level Select.

Capcom no 3DO

Street Fighter Zero, SFZ2 e X-Men, entre outros sucessos da Capcom, vão sair para 3DO? Também peço telefones das lojas onde posso encontrar acessórios para o 3DO.

Antônio Barreto dos Santos
Salvador, BA

Infelizmente, Antônio, as informações mais recentes da Capcom dizem que esses games não sairão para o 3DO atual nem para a placa M2 64 Bits. Quanto aos acessórios, peça através das importadoras. Algumas são anunciantes tradicionais de Ação Games.

Marvel Super Heroes

Estou a fim de comprar o cartucho para SNES. E não vão dizer que ainda não saiu porque eu vi numa revista. Também vi anúncio de um cara que está vendendo Cavaleiros do Zodíaco para SNES: é bom?

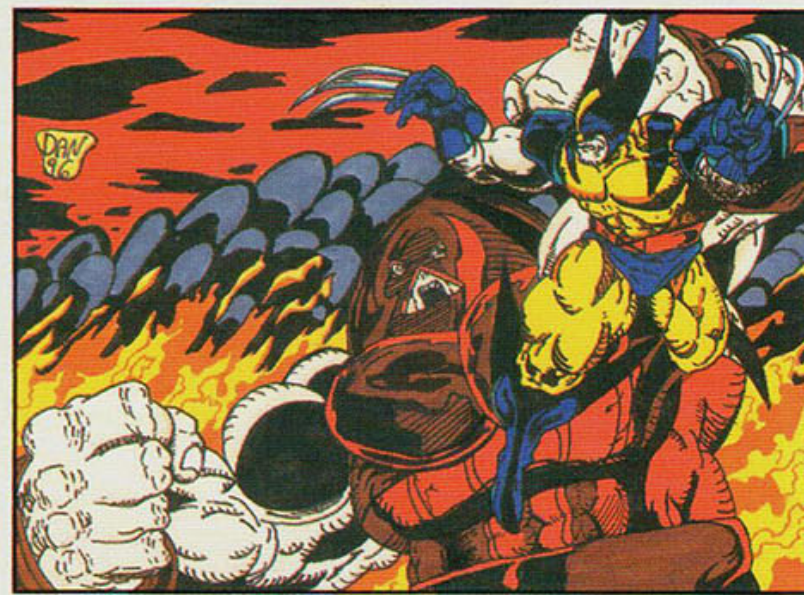
Júlio Cézar Dinarth M.de Moraes
Rio de Janeiro, RJ

Pois é, Júlio, até o fechamento desta edição esse jogo ainda não tinha sido lançado para SNES. Se alguma revista deu como lançado, enganou você. Quanto ao game dos Cavaleiros também nunca ouvimos falar. Fique esperto, tá?

Mega 32X

Estou com muita raiva da Sega, que me convenceu a comprar o 32X, para depois simplesmente anunciar que vai parar de fazer jogos para ele. Não me conformo!

Daniel Mantovani
Itatiba, SP

Caro Daniel, você tem razão para estar com raiva, porque embora os produtos eletrônicos tenham mesmo uma vida curta, esse teve uma "vidinha reles". Console-se pensando nos proprietários de Jaguar e 3DO, que também não estão nada satisfeitos.

Wolverine enfrenta Juggernaut. Caneta hidrocor do baiano Danilo de Freitas Silva, de Feira de Santana, BA

Super Mario RPG

Já estou ficando maluca. Não consigo passar da fase na qual o Wario tenta se casar com a princesa. Já entrei na passagem secreta da igreja e nada!

Cláudia R. Borges Ohno
São Paulo, SP

Cara Cláudia, após entrar na passagem secreta, você precisa correr e bater-se contra a porta junto com o carinha que fica correndo no corredor.

Desenho original "xerocado" e colorido a lápis por Valdilson Batista Junior, de São Francisco do Sul, SC.

Atenção galera: Ação Games não tem assinatura. Por isso, fique ligado nas bancas

Nintendo 64

O Playstation pode ter gráficos como os do N64? É verdade que o N64 pode processar 1 milhão de polígonos por segundo?

Bruno Paik Jaocbausca
São Paulo, SP

Encontrei o console numa loja aqui de Rio Branco por R$845,00. Pensei que fosse falso. É possível que seja o oficial?

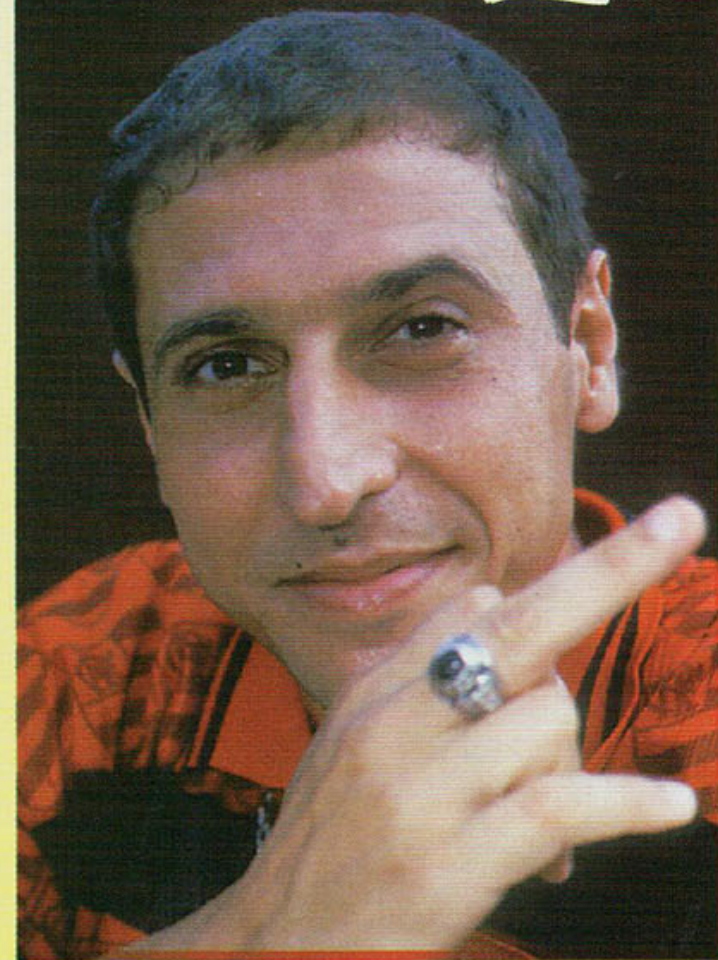
Edson Von Sucro
Rio Branco, AC

Caro Bruno, o N64 é mais poderoso que o Playstation em velocidade e capacidade de reprodução gráfica, se é isso que você quer saber. Quanto aos polígonos, a Nintendo não informou a capacidade do N64.

Prezado Edson, o console que apareceu no País a partir de julho é oficial sim, mas é japonês e só aceita jogos lançados no Japão. Recomendamos esperar os consoles brasileiro ou americano.

Detonador do BARULHO

Descobrimos que Guto Goffi, 34 anos, baterista do Barão Vermelho, também batuca nas teclinhas de um microcomputador. Guto é um gamer histórico, foi o cara que armou a faixa interativa do novo CD da banda e agora também surfa na Internet. "Ligo o micro e saio fuçando nos mais diversos sites", resume. Como torcedor flameguista, ele se liga em games de futebol e detona o Fifa Soccer '96 num Pentium 120 MHz, junto com o filho André, de dez anos.

Desenho original "xerocado" e colorido a lápis por Vadilson Batista Júnior, de São Francisco do Sul, SC.

Cotação Polêmica

Concordo plenamente com o leitor Ricardo Arroyo (edição nº 106). Acho a cotação anterior muito melhor. E é justamente porque os jogos estão com diferenças mínimas que vocês precisam dizer pra gente.

Leonardo Távora Quixadá
Fortaleza, CE

Caro Leonardo, na era dos 16 Bits havia jogo que recebia nota 5 em gráficos numa versão e 3 ou 2 na outra. Agora, essa diferença seria, por exemplo, de 5 para 4,8, pois na era dos CDs os jogos são apenas levemente adaptados. Quando há alguma diferença importante, destacamos no comentário. Jogos como Olympic Summer Games e NBA Jam T.E. já saíram em 5 a 6 versões simultâneas: não vale a pena encher a revista com matérias sobre cada versão, ou preencher meia página com cotações individuais. Pense um pouco e você verá que ficaria um absurdo.

Fuçador

Sempre gostei muito de eletrônica e então comecei a explorar o interior dos cartuchos. Sabe o que descobri: que os jogos em cartucho podem ter qualquer tamanho, basta continuar um jogo num 2º ou até 3º cartucho. Acho que pode ser feito no N64. Será que nenhum fabricante pensou nisso ainda?

David André Laurentino
Itajaí, SC

Você está certo, David. O detalhe é que um jogo que saísse em dois cartuchos iria custar o dobro, e em três, o triplo. Sacou? Mas saiba que essa é uma das intenções da Nintendo para o N64 e ela pretende usar para isso o Disk Drive, pois em disquete não custa quase nada.

3DO 64 Bits

Gostaria de saber mais sobre a placa M2 de 64 Bits, criada para o 3DO. Já está disponível no mercado?

Marcelo P. de Souza
Brasília, DF

Caro Marcelo, a última notícia não é nada animadora. A 3DO informa, em seu serviço na Internet, que a placa está pronta mas a empresa não sabe se vai lançá-la, sem dar mais explicações. Só o que sabemos é que o console 3DO perdeu muito terreno nos States para Playstation e Saturno. Além disso, licenciadas como a Samsung e Goldstar não gostaram da exclusividade dada à Panasonic para a produção da M2. O jeito é esperar.

Arte à caneta radical de Jeffrey Morais, de Londrina, PR

SHOTS

NINTENDO 64 custará R$ 699,00 no Brasil

Apenas 10 mil consoles serão colocados nas lojas brasileiras com o selo Playtronic, até o Natal. Nos EUA serão 500 mil

A divulgação do preço do Nintendo 64 no Brasil foi um balde de água fria na cabeça de toda a galera que aguardava, ansiosa, o lançamento do videogame. A informação só foi revelada aos jornalistas no dia 29 de agosto. Do preço total, R$129,00 são pelo cartucho de Super Mario 64. Além do jogo, o pacote inclui apenas os cabos necessários e um joystick. No mesmo dia, a Nintendo anunciava nos Estados Unidos a redução do preço, antes do lançamento, de US$249,99 para US$199,99 (mais os impostos, sairá por U$214,00, em média).

Por que tão caro?

O presidente da Gradiente (sócia brasileira da Playtronic), Eugênio Staub, disse que a culpa pelo preço exorbitante é dos altos impostos brasileiros, a saber: tarifas marítimas, portuárias, ICMS, PIS/Cofins, mais os custos de produção (conversor Pal-M, conversor de voltagem 110/220v, transporte de Manaus etc). Ou seja, o que antecipamos em nossa edição passada. Além disso, ao comprar o N64 nos States é preciso pagar, no caixa, mais um imposto médio de US$14,00. Em São Paulo, por exemplo, o mesmo imposto (o nosso ICMS) é de 25% e já está embutido no preço.

Os cartuchos de jogos vão custar R$129,00 e os Memory cards só sairão em novembro, aqui e nos Estados Unidos também!

LISTÃO

Lancamentos mundiais, já nas prateleiras brasileiras. Conferimos e damos nossa avaliação inicial: Ótimo, bom, regular e fuja!

Albert Odissey - Saturno, RPG, CD japonês, Bom.
Bubble Bubble Rainbow Island - PST e Saturno, Aventura, CDs japoneses. Regular.
Cool Borders - PST, Esporte/Snowboard, Regular.
Crash Bandicoot - PST, Aventura, Bom.
Cyber Doll - Saturno, RPG, CD japonês, Regular.
Dinasty War 2 - Saturno, RPG/Ação, CD japonês, Bom.
Dracula Detective - Saturno, Adventure, CD japonês. Ótimo, mas apenas para quem entende o idioma.
Impact Racing - PST e Saturno, Corrida/Ação, Bom.
Kirby's SuperStars - SNES, Estratégia, Bom.
Legend of Oasis-Thor - Saturno, RPG/Ação, Bom.
Olympic Soccer - PST, Futebol, Regular.
Overblood - PST, Adventure 3D, CD japonês. Ótimo.
Star Fighter - PST e Saturno, Estratégia/Espacial, Regular.
Tetris Plus - PST, Saturno, Estratégia. Bom.
Tokio Highway - PST, Corrida, Regular.
WanGan Dead Heat 2 - Saturno, Corrida, CD japonês. Bom.

Bandicoot será o personagem-símbolo da Sony

Viodegames da Sega terão imposto menor

Até que enfim: a partir deste mês, os videogames da Sega começam a ter um imposto menor e a custar mais barato nas lojas do Estado de São Paulo. Com isso, a galera vai economizar até R$ 150,00 no preço do Saturno nacional. Em breve, os preços deverão baixar também em outros estados, com pequenas diferenças: mais baratos em alguns e bem mais baratos em outros. Mas o que aconteceu? Vamos explicar.

Imposto diferente

A partir de um pedido da Tec Toy, o governo federal fez estudos e decidiu que os videogames da Sega são produtos de informática, já que eles permitem acessar bancos, a Internet e rodar programas educativos. Depois dessa decisão, a Tec Toy está negociando com os governos estaduais a mudança de categoria dos videogames para informática. E mudando de categoria, pode mudar o imposto.

Em Sampa, o imposto ICMS era de 25% e agora será de 7%. Mas há outros estados em que o imposto de informática também é menor. São eles: Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, Pernambuco, Paraná, Pará, Minas Gerais, Bahia, Ceará e Distrito Federal. Nesses estados, os impostos são menores e também poderão vigorar para os videogames. Mas será preciso esperar.

Quanto vai custar

Confira os novos preços médios no Estado de São Paulo: o Saturno vai baixar de R$ 750,00 para R$600,00, o Mega Drive 3 muda de R$260,00 para R$200,00 e o Master System cai de R$160,00 para R$130,00. Eles incluem, na caixa, os games Virtua Fighter Remix, Sonic 2 e Sonic 1, respectivamente; mudando o game, muda o preço, pois os jogos não serão beneficiados pela redução do imposto ICMS, ok?

CURTAS

✷ ***A série Darkstalkers*** em desenho animado tem estréia programada para 2 de outubro na Record, todos os dias, às 15h00, no programa Agente G.

✷ ***Fatal Fury Real Bout*** também vai sair em CD para o Saturno, com um cartucho de expansão de ROM.

✷ ***Ultimate MK3*** para SNES e Mega Drive continua com o dia de seu lançamento, em outubro, mantido em segredo absoluto.

✷ ***O Playstation*** vai ganhar, em breve, esse belo joystick tipo manche, com tecnologia analógica. Evidentemente, será especial para simuladores de vôo, tanques e naves. Vai custar US$ 80,00 nos States e, assim que pintar por aqui, vamos testar.

Joystick manche para o Playstation

TOP TEN

NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 bits, entre 10 de agosto e 10 setembro.

Os 16 Bits voltam a reinar absolutos. Eles são a maioria na lista e as versões para Mega e SNES também foram as mais alugadas entre os Multisistemas (que incluem PC, 3DO, PST e Saturno).

1º **Olympic Summer Games** - Multisistemas
2º **Super Mario RPG** - SNES
3º **Int. S. Star Soccer 2** - SNES
4º **Mortal Kombat 3** - Mega/SNES
5º **Donkey Kong 2** - SNES
6º **Fifa Soccer '96** - Multisistemas
7º **Resident Evil** - PST
8º **Toy Story** - Mega/SNES
9º **Ultimate MK3** - SAT
10º **Tekken 2** - PST

Locadoras participantes:

Brasília - Game Over Vídeo Locadora. Tel. (061) 273.9083.
Curitiba - Vídeo Teca. Tel. (041) 262.7581/9583.
Porto Alegre - Espaço Vídeo. Tel. (051) 226.7980.
Rio de Janeiro - Game Palace/Square. Tel. (021) 430.7146.
Salvador - Kombat Games. (071) 240.2145.
São Paulo - ProGames Móoca. (011) 591.0039.

MADE IN BRAZIL

Games com lançamento nacional oficialmente marcados. Outros jogos deverão pintar nas lojas um pouco antes do dia 12 de outubro, sem anúncio prévio.

Neo Geo CD

Metal Slug - Neo Geo, Ação.
Drift Out - Neo Geo, Corrida.
FootSal - Neo Geo, Esporte/Futebol.

Saturno

Road Rash - Corrida.

Super Nes

Sparkster - Aventura.
Power Rangers Fighting Edition - Luta
Spawn - Aventura
Revolution X - Tiro
College Slam - Esporte/Basquete

Na maioridade

Os novos flippers ficam com cara de gente grande

O Sports Arcade, por dentro, lembra uma boate, com muito preto, luzes e neons. À direita, o visual da entrada

Os mais variados tipos de pessoa curtem games no Neo Geo World. Da esquerda para a direita: uma médica, um executivo jogando futebol, um detonador-kid e um fera em King of Fighters.

Fliperama está deixando de ser lugar de carinha mal-encarado. A mudança geral começou há alguns anos, quando os fliperamas foram para os shoppings. Agora, a mudança está indo para as ruas, num movimento que começou em São Paulo e vai invadir as outras capitais em 97. O Neo Geo World (NGW) de São Paulo foi um dos primeiros. Ele copia o modelo do Japão e o único da América do Sul. Inaugurado em novembro de 95, ele é a praça de testes dos arcades SNK e funciona dentro do Neo Park, um enorme fliperama no pedaço "mais japonês do Brasil", o bairro paulistano da Liberdade. São 250 m² de área, com lanchonete, restaurante e seis atendentes que resolvem os pepinos da moçada ou cuidam da galera miúda, pois há mães que deixam os filhos brincando enquanto fazem compras.

Fichas baratas

Há quarenta máquinas para debulhar, quatro delas com telões de cinqüenta polegadas e preço baixo: fichas de R$0,65 a R$2,10. Como fica aberto até as 22h00, o público varia muito: engravatados, estudantes, office-boys, crianças, turistas e até famílias inteiras. O pico de público é no almoço e aos domingos, quando pintam até duas mil pessoas no lugar.

Mas o dez da cidade, no momento, é o Sports Arcades. É o primeiro fliperama da Romstar/Capcom e fica no centro de São Paulo. O lugar é demais: Todo preto e cheio de neons, tem cara de danceteria e reúne, simplesmente, os melhores games do momento com ficha única a R$ 0,50. Estão lá Killer Instinct 2, Ultimate Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Daytona, Alpine Racer, além de exclusivos como Star Gladiators (que não será lançado no Brasil). O lugar está recebendo, em média, 3 mil detonadores por dia. É mole? Os Sports Arcades são fliperamas franqueados. Em novembro, serão inaugurados mais dois flippers na Avenida Paulista, em São Paulo e um em Curitiba, todos no dia 15. No Rio de Janeiro, só no comecinho de 1997 e o negócio, por enquanto, é ficar torcendo.

O Neo Geo World é um fliperama enorme e costuma lotar aos domingos

Neo Geo World - Praça da Liberdade, 143 - São Paulo.
Sports Arcade - São Paulo: Rua Marconi, 84 (centro). Curitiba: Rua XV de Novembro, 246 (centro), inauguração dia 15 de novembro.

KILLER COM

E mais: Combos Estendidos e outros truques animais

Galera, vocês não vão acreditar, mas existem truques apavorantes para Killer Instinct que a gente nem sonhava que existia. Portanto, comemore! Há novas dicas, combos de 80 hits, air combos, entre outros lances. Você vê também como aumentar a quantidade de hits dos combos já conhecidos. Pauleira mesmo!

Combos de 80 hits

Para quem não acreditava, aqui estão eles: os famosos combos de 80 hits, que todo mundo via no arcade, agora no SNES. Até agora, só conseguimos realizá-los com cinco personagens. Mas quem sabe o Helton (ou você) não descobre os comandos dos outros para o resto da galera. O pessoal da redação e os killermaníacos ficam na torcida.

Vamos esclarecer outra coisa: os 80 Hit Combos só acontecem no modo de dois jogadores e, para isso, é preciso que o jogador que vai levar as 80 porradas faça determinadas seqüências de golpes. Dá pra fazer na camaradagem, só para aprender. Mas na luta para valer isso é superdifícil de acontecer. No arcade é possível dar 80 Hit-Combos contra a máquina. Quem sabe alguém descobre um jeito também para o SNES.

EXEMPLO 1: 80 Hits de Eyedol x Orchid

Aqui você curte as duas seqüências de 80 hits com o Eyedol. Sobra porrada para todo lado!

Vai ser preciso treinar muito e calejar os dedos. Damos o exemplo de Eyedol contra Orchid, mas ele também funciona contra os demais personagens do jogo, menos Fulgore, T.J. Combo e Thunder. Acompanhe: vença o primeiro round. No segundo, dê uma voadora com CF, CF e pule quatro vezes com SM. Observe a energia de Eyedol, pois para efetuar o combo, a energia dele deve estar sempre no mesmo ponto em que estiver agora. Será preciso que o jogador de Orchid pule CF, CF, ↓ ↙ ← aperte e segure SM, ← 2s Cfr, → e solte SM. A Orchid vai dar o ultra com Eyedol no chão e, quando este se levantar, quem está controlando o chefão deve apertar ← SF para quebrar o Ultra da Orchid.

Depois disso, existem dois meios de fazer o combo. O primeiro é ficar apertando Cfr, até completar 80 hits. O outro é entrar com ↓ Sfr, rapidamente, até finalizar o combo.

EXEMPLO 2: 80 hits de Thunder x Spinal

A seqüência de 80 hits com o Thunder serve para outros personagens. Basta defender-se

Este exemplo lutando como Thunder serve também lutando como Orchid, Riptor e T.J. Combo. Se você aprender contra Spinal, fará também contra os outros personagens do game que executem um Ultra Combo no chão.

O jogador com Spinal deve ganhar o primeiro round e deixar a energia de Thunder no terceiro ponto da barra. Depois, ainda com Spinal, pule com CF, → 2s, CF, ← SM, aperte e segure SF ↓ ↘ → e solte SF.

Se você executou corretamente, Spinal aplicará um Ultra Combo com Thunder no chão. Para quebrar o Ultra Combo dele, Thunder precisa apenas defender-se (aperte ← ou →) e depois fazer a seqüência abaixo para dar os 80 Hits. Repita com os demais personagens abaixo, usando a seqüência de cada um para finalizar. É preciso apertar repetidamente os botões abaixo:

Riptor - ← 2s → SM, ← 2s SF →, → SM, ← 2s Sfr e repita.

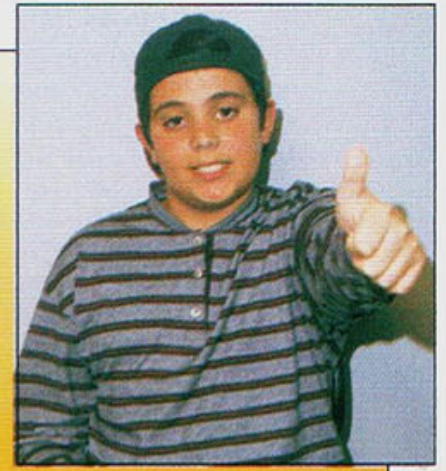
Orchid - ← 2s → SM, CM, ← 2s SM, ← CM e repita.

Thunder - → 2s ← SM, e repita.

T. J. Combo - ← 2s → Cfr, ← 2s CM, → Cfr, ← CM e repita.

80 HITS

O cara é fera!

O paulistano Helton Cação Ribeiro, de 13 anos, é fera mesmo! Helton lutou pra valer e descolou a batelada de truques animais que damos nesta matéria. Faça como ele e envie suas descobertas para Ação Games.

Combos Estendidos

Estes combos valem em qualquer modo de luta. Mas para fazê-los você precisa entrar com um Combo Breaker antes da seqüência.

Jago - 30 hits

Segure Sfr, ↓ ↘ →, solte Sfr, ↓ ↙ ← CF, ← 2s → CF, CM, segure CF, ↓ ↙ ← solte CF, CM, ↓ ↙ ← SF, → ↘ ↓ ↙ ← Cfr.

Fulgore - 32 Hits

→ CF, quando ele abaixar as pernas, → ↘ ↓ ↙ ← CF, ← 2s CF, → CF, CF, → ↘ ↓ ↙ ← CF, → ↓ ↘ SFr, espere e ↓ ↘ → Sfr.

Glacius - 32 hits

Fique a dois passos, ↑ CF, → 2s CF, ← SM, → 2s SM, ← SM, ← 2s SM, → SM, ← 2s CF, → SF, espere e ↓ ↘ → CF.

Thunder - 38 hits

← 2s, → SF, → 2s SM, espere ← SM, → 2s CF, ← SM, → 2s CF, ← SM, ← 2s Sfr e segure, → solte Sfr, espere e ↓ ↘ → Cfr.

Spinal - 33 hits

→ → SF, → 2s Cfr, ← SM, → 2s SF, ← SM, → 2s SF, ← SM, SF, ↓ ↘ → SF, ↓ ↘ → Sfr no canto.

T. J Combo - 39 hits

← 5s → SM, → 2s ← Sfr, → 2s CM, ← Sfr, → 2s CM, ← Sfr, → 2s CM, segure SF ← e solte SF, espere ← 2s → SF.

Sabrewulf - 34 hits

← 2s → CF, → 2s SM, espere ← SM, → 2s SM, ← SM, ← 2s SM, → SM, → 2s Cfr, um toque, ← Cfr, espere ← 2s → CF.

Riptor - 34 hits

← 2s → SF, → 2s CF, espere, ← Cfr, → 2s Sfr, ← Cfr, → 2s Sfr, ← Cfr, ← 2s Cfr só um toque, → Cfr, espere ↓ ↙ ← Sfr.

Cinder - 37 hits

No ar → → SF, ← SF, ← 2s Cfr, → SF, → 2s Cfr, um toque Sfr, ← Sfr, ← 2s Cfr, um toque Sfr, → SF, espere → → SF.

Jago solta um Ultra fulminante de 30 hits

Cacetada cibernética: o ataque de Fulgore dá 32 hits!

O chefe indígena põe as machadinhas para trabalhar

O Ultra de T.J. Combo: será que o Tyson segura esta?

Riptor também aumentou o seu ataque. Agora são 34 hits

Air Combos

Um movimento legal, em que você acerta o rival duas vezes no ar. Não serve para iniciar um combo.

Jago - Pule com CF, ↓ ↙ ← CM.
Fulgore - Pule com CF, → ↓ ↘ SM.
Riptor - Pule com CF, → 2s ← CM.
Glacius - Pule com SF, → 2s ← CM.
Thunder - Pule com CF, ↓ ↙ ← SM.
Orchid - Pule com CF, → 2s ← SM.
Sabrewulf - Pule com CF, → ← CM.
Spinal - Pule com CF, → ← CM.
T.J Combo - Pule com CF, → ← CM.
Cinder - Pular com CF, → ← CM.

Duplo automático

Funciona para todos os personagens. Ele serve para iniciar combos e você já sai ganhando 3 a 4 Hits com apenas dois botões. Para ativá-lo, basta entrar com a seguinte seqüência: pule com CF e SM, ou SF e CM, ou Sfr e Cfr, ou Cfr e Sfr, ou SM e CF, ou ainda CM e SF.

DiCAS

Olhos voadores - Só funciona com a Orchid. Deixe o oponente no canto de uma das telas em que você possa derrubá-lo. Detone a energia dele e, quando a tela ficar vermelha, afaste-se, jogue uma magia lenta e faça ← ← → → Sfr.

Dança da queda - Siga as mesmas instruções dadas acima. A dica funciona com qualquer personagem. Deixe o adversário no canto da tela e detone a energia dele. Na tela vermelha, fique longe e mande um magia lenta. Depois, execute um Humiliation.

Saturno

LUTA DE

Desça o pau com skates, guitarras e patins

Em um futuro próximo, homens e mulheres só conhecem uma maneira de obter fama, poder e dinheiro: lutando. Eles são os Vipers. Na tentativa de contê-los, os governos criaram torneios de rua, realizados em enormes jaulas. Como um Viper, você irá participar do maior deles, o torneio Nutcracker, em Arm Stone City, que atrai os lutadores mais ferozes.

Fighting Vipers traz lutas violentas, cheias de golpes mortais, com cenários e som caprichados. Só a jogabilidade ficou um pouco prejudicada, em relação à versão de arcade. Mas isso é compensado pela rapidez com que o CD "carrega" no Saturno.

Fácil de jogar

São oito personagens extravagantes. Tem roqueiro, skatista, dançarina etc. E um dos lances do game é usar skates e guitarras no rival. Não há seqüência lógica nos combates e seu objetivo é quebrar a armadura do adversário, jogando-o contra a parede ou acionando um Armor Breaker.

Os comandos são faceis de executar, mas há uma tonelada de golpes, que você confere no Trainning Mode. Para facilitar a sua vida damos todos aqui. Os destaques são os contra-golpes, como guarda e ataque, os golpes aéreos, agarrões e os replays que aparecem toda vez que você explode a armadura do inimigo. Há também combos, mas eles exigem um pouco mais de treino.

Anúncio de cola. Pode?

Além dos lutadores convencionais, a Sega já avisou que existe um personagem misterioso, chamado Big Mara, o último e o mais forte dos Vipers. De vez em quando, sua luta será invadida por um Homem-Cola da Pepsi. Basta entrar no modo Arcade e deixar o rival te bater. Dê alguns golpes no ar, mas não acerte o cara. Pepsiman surgirá em seguida. Depois disso, você poderá habilitá-lo no Tournament Mode.

Toques

Playback - Use essa função para gravar suas lutas e aprender com os erros.

Armadura - Todos os lutadores podem tirá-la durante o combate, usando a mesma seqüência: → ← → ← + P + K + G. Mas nós só conseguimos com Raxel.

Chutes infernais - Todas as diagonais de Direcional + K (botão de chute) detonam algum chute especial, menos a inferior pra trás (↙). Vale para todos os personagens.

Body Attacks - O game traz muitos golpes e os mais simples – chamados Body Attacks – você pode conferir no Options/Practice Mode. Por isso, decidimos mostrar os melhores e os exclusivos

Pepsiman parte com tudo para cima de Jane

TOKIO

É um justiceiro sujo e cruel. Seu soco acerta até três vezes seguidas.

Dashing Attacks

Running Straight - → → P
Running Tackle - → → P + G
Fire Darts - → → K
Sliding Kick - → → ↓ + K ou ↘ + K
Running Tricks - → → ↖ + K
Hop Spin Kick - → → ↑ + K
Running Jump Kick - → → ↗ + K

Throws

Wall Throws - P + G
Back Wall Rush - Encostado na parede, P + G
Arm Cratch Slam - →, ← + P + G
Neck Grab & Throws - ← + P + G
Rolling Throws - →, ← + P + K + G
Clinch Knee - Encostado na parede, ←, → + K
Back Drop - Por detrás do rival, P + G
Eagle Landing - ↑ + P ou segure ↑ + P

SANMAN

Um andarilho perigoso. Mantenha-o longe com o Big Press (empurrão).

Armor Breaker

Elbow Smash - →, → + P

Guard & Attacks

Block Bomber - ← + K 1-2 Peach - P, P, K

Dashing Attacks

Sanman Attacks - → → P
Running Peach Bomber - → → K
Sliding Kick - → → ↓ + K ou ↘ + K
Hop Spin Kick - → → ↑ + K
Running Jump Kick - → → ↗ + K

Throws

Sanman Nice Can - P + G
Spark Scratch - Encostado à parede, P + G
Giant Swing - ← ↙ ↓ ↘ → + P
Neck Hanging Tree - → ↙ ↓ ↘ ← + P + G
Triple Neck Hang - → ↙ ↓ ↘ ← + P + G, →, ← + P + G
Bear Hug - →, ← + P + G
Bear Hug & Press - →, ← + P + G, ←, ← + P + G
Canadian Back Breaker - →, ← + P + K + G
Super Power Bomb - Encostado à parede, →, ←, → + P + G
Back Drop - Pelas costas do rival, P + G

Down Attacks (com o rival no chão)

Peach Burger - ↑ segurado + P
Megaton - ↓ + K

Combo - →, ←, → + P + G, ←, ↙, ↓, ↘, → + P

Sanman aplica um Neck Hanging Tree em Bahn: que sufoco!

VÍBORAS

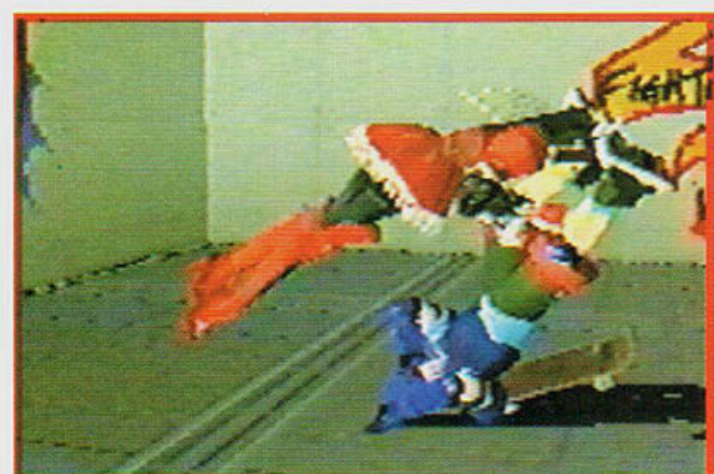
FIGHTING VIPERS

Saturno, Luta, da Sega, 1 ou 2 jogadores. CDs japonês e americano. Já nas prateleiras.

8,0 Brigas boas e golpes alucinantes são o forte do jogo. Mas o CD não é tão bom quanto o arcade: os gráficos ficaram ruins e as animações sumiram.

PICKY

Fera do Skate, pequeno mas cheio das manhas. Claro que ele ataca com o skate também. Seu soco acerta até duas vezes.

Picky detona um Running Knee na bela Grace. Mas a patinadora não é parada fácil

Honey não resiste ao Fork Throw de Picky: o cara salta, prende a cabeça rival com os joelhos e dá um mortal para trás. Animal.

Armor Breaker
Board Slap - ←,→,→ + P
(Jumping Heel Drop) - Do alto do muro, ↑ + P

Guard & Attacks
Block Uppercut - ← + P
Block Knee - ← + K

Dashing Attacks
Dash Board Slap - →→ P ou P + G ou P + K
Running Knee - →→ K
Sliding Kick - →→↓ + K ou ↘ + K
Flip Kick - K ou K, K
Hop Spin Kick - →→ ↑ + K
Running Jump Kick - →→ ↗ + K
Dash Air - →→ P + K + G

Throws
Wall Throws - P + G
Wall Crash - Encostado à parede, P + G
Neck Throws - No ar, →, → + P + G
Fork Through - No ar, ↓ + P + K + G
Fork Through & Horse Kick - ↓ + P + K + G, ← + K
Dead End Double Knee - Encostado à parede, ←, → + K
Air Grab - No ar, ← + P + K + G
Frankensteiner - No ar, ↓ + P + K + G
Back Drop - Pelas costas do rival, P + G

Down Attacks
Maul Bash - ↓ + P
Flying Dolphin Attacks - ↑ + P (ou ↑ segurado + P)
Foot Stamp - ↓ + K (ou K, K, K)

RAXEL

Um roqueiro mal-encarado que gosta de quebrar a guitarra na cabeça dos rivais. Seus soco acerta até três vezes.

Armor Breaker
Guitar Trust - →, → + P
Guitar Swing - ↘, ↘ + P (ou + P, P)
Death Spin Kick - → + K + G
Double Death Spin - → + K + G, ↓ ↘ → + K
Triple Death Spin → + K + G, ↓ ↘ → + K, ↓ ↘ → + K

Guard & Attackss
Lightning Upper - ← + P
Looks That Kill - P, P, K
Block Buster - ← + K

Dashing Attacks
Running Straight - →→ P
Running Tackle - →→ P + G
Running Knee - →→ K
Sliding Kick - →→ ↓ + K
Running Flipkick - →→ ↖ + K
Hop Spin Kick - →→ ↑ + K
Running Jump Kick - →→ ↗ + K

Throws
Wall Throws - P + G
Wall Squash - Encostado à parede, P + G
Neck Fold - ←, → + P + G
Neck Throws - →, → + P + G
Back Drop - Nas costas do rival, P + G

Down Attacks
Guitar Crash - ↓ + P
Grave Post - ↓, ↓+ P
Flying Task - ↑ + P
Spit Kick - ↓ + K

Raxel é uma parada duríssima. Aqui ele detona um Neck Fold

►►

LUTA DE VÍBORAS

BAHN

Cuidado com esse encrenqueiro e provocador: ele desfere golpes fatais.

Armor Breaker
Piety Punch - Segure ↓ + P
Spirit Elbow - ←, → + P
Super Straight - Segure → + P
Body Check - ← → → + P + K
Elbow & Body Check -
→ → + P ← → + P + K
Head Attacks - P + K + G

Guard & Attack
Guard & Elbow - ← + P
Guard & Uppercut - ← ↓ ↓ ← + P
Guard & Rising Upper - No ar,
← ↓ ↙ + P, P
Guard & R.Upper 2 - No ar, ← ↓ ↙ +
P, → ↓ ↘ + P

O Head Butt é um dos agarrões de Bahn

Dashing Attacks
Dashing Straight - →→, P
Shoulder Tackle - →→, P + G
Dash & Body Check - →→, P + K
Dashing Knee - →→, P + K + G
Sliding Kick - →→, ↓ + K (ou ↘ + K)
Hop Spin Kick - →→, ↑ + K
Running Jump Kick - →→, ↗ + K

Throws
Wall Throws - P + G
Wall Throws Combo -
P + G, → → + P + G
Wall Scratch - Com o rival na parede,
P + G
Wall Crash - De costas para a parede,
P + G
Throws Down - ← + P + G
Head Butt - ←, → + P + K + G
Atomic Drop - Nas costas do rival, P + G

Down Attacks (com o rival no chão)
Pounce - ↑ + P
Spit Kick - ↓ + K
Todomo - ↓ + P
Requiem - ↓ + P, P

HONEY

A mais velha do grupo, é delicada mas bate sem dó! Seus socos acertam até três vezes.

Armor Breaker
Cat Slap - → → + P
Cat Diving - ↘ ↘ + P
Lo KickPunch - Com o rival
no chão, ↙ + K, K, ↓ + P

Guard & Attacks
Block Bomber - ← + K
Block Slap - ← + P

Dashing Attacks
Dashing Straight -
→ →, P ou dash P + K
Shoulder Tackle - → →, P + G
Dash Peach - → →, K
Sliding Kick - → →, ↓ + K ou ↘ K
Running Cat Somersault -
→ →, ↖ + K
Hop Spin Kick - → →, ↑ + K
Running Jump KIck - → →, ↗ + K

Throws
Wall Throws - P + G
Back Wall Throws - ← + P + G
Back Wall Rush - Com o rival na parede, P + G
Wall Crash - De costas para a parede,
P + G

Quando o rival cair, entre com um Down Attack

Peach Press - ↙, → + P + G
Cat Flip - ↓, ← + P + G
Fork Through - ↓ + P + K + G
Honey Aerial - Agarre no ar e faça
← + P + K + G
Back Drop - Nas costas do rival, P + G
Knee Trap - Nas costas do rival,
P + K + G

Down Attacks (Com o rival no chão)
Spin Landing - ↑ + P
Spit Kick - ↓ + K
Ei - ↓ + P (até cinco socos)

Combo 1 - ↘ + P, K + G + →,
→ + K + G

Combo 2 - ↘ + P, K + G + → →, K

JANE

A figura tem apenas 18 anos mas é soldado. Seus socos dão até três hits.

Armor Breaker
Power Smash - → → + P
Tornado Punch - ← ↙ ↓ ↘ → + P
Ground Tornado - → ↓ ↘ + P

Guard & Attacks
Block Straight - ← + P
Combo Block Straight - P, P, ← + P

Dashing Attacks
Dashing Straight -
→ → P ou → → P + K
Shoulder Tackle - → → P + G
Dash Knee - → → K ou P + K + G
Sliding Kick - → →, ↓ + K ou ↘ + K
Hop Spin Kick - → →, ↑ + K
Dash Jump Kick - → →, ↗ + K

Throws
Clinch Punch - P + G
Clinch Punch 2 - P + G, P
Wall Scratch -
Com o rival na parede, P + G
Combo Wall Scratch -
Rival na parede, P, P, P
Brain Baster - ← + P + G
Front Back Breaker - →, ↓ + P + G
Clinch Knee - K + G
Clinch Knee 2 - ← ↙ ↓ ↘ → + (K + G duas vezes)
C. Knee Combo - ← ↙ ↓ ↘ → + K +
G, ↓, → + K
Wall Strike Knee - Rival na parede,
K + G, K + G
Raid Knee Combo P, P, → + K
Neck Fold -
Nas costas do rival, P + G
Tiger Suprex - Nas costas do rival,
P + K + G

Down Attacks
Knuckle Dive - ↑ + P
Spit Kick - ↓ + K
Knuckle Butt - ↓ + P

GRACE

Uma lutadora sensual e perigosa. Seus socos acertam até quatro vezes.

Armor Breaker
Tip Slap - → → + P

Guard & Attacks
Block Slap - ← + K
Beat Block Baster - P, P, K

Dashing Attacks
Running Beat -
→ →, P ou (→ → P + K)
Shoulder Tackle - → →, P + G
Dashing Blade - → →, K
Sliding Kick - → →, ↓ + K (ou ↘ + K)
Flipkick - → →, ↖ + K
Running Jump Kick - → →, ↗ + K
Running Coin - → →, K + G

Throws
Wall Throws - P + G
Scratch Heart - Com o
rival na parede, P + G
Wall Zap -
Com o rival na parede, P, P, P
Izori - ↓, ← + P + G
Cross Arm Crutch Slam -
→, ← + P + K + G
Frankensteiner - Agarre no ar e faça
↓ + P + K + G
Back Drop - Por detrás do rival, P + G

Down Attacks
Stepping on - ↑ + P
Soccer Ball Kick - ↓ + K

Combo - K + G, K, K, ↖ + K

Grace é bonita e sensual, mas bate pra valer!

JUMP DREAM TIME

O melhor basquete do mundo em suas mãos.

Chegou Jump. O único relógio com a cara do melhor basquete do mundo. E que vale, de cara, três pontos. Porque você compra o relógio, ganha uma tabela e uma bola de basquete, como estas aí debaixo. Com Jump no pulso, a tabela colocada e a bola nas mãos, você faz muitos pontos. E ainda compra pelo telefone e recebe em sua casa. Um presente de bandeija para você.

Oferta válida enquanto durar o estoque. Frete incluído via encomenda simples.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

Quatro animais

Todos da SNK e um deles em português

Por Eduardo Murata

Playstation/Saturno

The King of Fighters '95

As duas novas versões deste clássico da SNK ficaram desequilibradas: o jogo ficou muito bom no Saturno, e fraco no Playstation. O CD para Saturno vem com um cartucho complementar de memória: uma ótima preocupação da Sega, que resolveu bem a pouca memória RAM do Saturno (36Mbits) para um jogo destes e reduziu o loading. Cenários perfeitos e lutas velozes, com câmera lenta apenas em duelos e magias, como no original. O controle responde bem aos comandos.

Na versão para Playstation, a coisa muda para pior, pois não há o cartucho de expansão e a memória RAM do console é de apenas 24 Mbits. As lutas ficaram muito lentas, o loading é "um saco", há excesso de câmeras lentas, os lutadores ficaram menores e perderam quadros de movimentação. De bom vale destacar o som perfeito, com uma opção completa de Sound Test.

Omega Rugal estraçalha Andy Bogard com um Genocider Cutter, na versão Playstation. Só o visual não ficou comprometido

THE KING OF FIGHTERS '95

Saturno e Playstation, Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores. CDs japoneses, com cartucho de expansão de memória na versão para Saturno. Já nas prateleiras.

8,0 — SATURNO
Ótima adaptação: carregamento rápido, bons cenários e músicas. Recomendamos joystick tipo arcade, mas o controle do console funciona bem.

6,0 — PLAYSTATION
Adaptação regular com muitas falhas devidas às limitações do console para o jogo. O controle fica complicado sem um joystick do tipo arcade.

Playstation

Samurai Shodown 3

A adaptação para o Playstation transformou Samurai Shodown 3 num game mais simples e irritantemente lento. O loading demora mais que no Neo Geo CD: é preciso esperar pela tela de escolha, pela apresentação e pelos personagens. Os principais cortes foram nos cenários e golpes dos lutadores. As músicas ficaram boas e são as mesmas do NeoGeo CD. Há um ponto positivo: é a única das novas versões que traz os textos em português, como no CD do Neo Geo.

Zankuro apavora Galford com uma espadada arrepiante

SAMURAI SHODOWN 3

Playstation, Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Textos em português. Já nas prateleiras.

6,0
Adaptação regular. O jogo ficou lento, prejudicando a jogabilidade. Os gráficos foram simplificados. Mas o controle de jogo é fácil até para comandos complexos como os golpes especiais.

Saturno

World Heroes Perfect

Zeus vs. Zeus num Megaton Punch. Acertou, adeus cara!

Duelo de especiais: Fuuma ataca Fuuma com um Fireball Slug Trick. Olha o tamanho do especial

A adaptação de World Heroes Perfect ficou excelente, com um loading tão rápido quanto num drive "de dupla". A velocidade do jogo está animal: lutas supermovimentadas com magias gigantes, sem nenhum tipo de câmera lenta. Na jogabilidade, é preciso pegar as manhas do tempo em que se aperta cada botão que finaliza os golpes. Os cenários estão perfeitos, com personagens um pouco menores e as músicas são da versão NeoGeo CD. Entre as opções, a mais interessante é o arquivo do colecionador, que traz informações sobre os golpes, a história dos lutadores e ilustrações sobre a série.

WORLD HEROES PERFECT

Saturno, Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Já nas prateleiras.

8,0 Game completo, para aficcionados ou colecionadores de jogos do Neo Geo. Gráficos bons, músicas legais e jogabilidade apurada. Dá um bônus exclusivo: um arquivo de golpes, histórias e desenhos.

Saturno

Fatal Fury 3

Fatal Fury 3 foi a primeira adaptação para o Saturno e resultou num desastre total. Como a memória RAM do sistema é insuficiente para o "peso" do game, tudo precisa ser carregado constantemente: a tela de escolha, os lutadores, os diálogos e as comemorações. O loading é maior até que no Neo Geo CD. Um tédio! As câmeras lentas rolam o tempo todo e cortaram quadros de animação. Apenas a definição dos gráficos ficou boa e os sons, aceitáveis.

DICA *Terry Bogard contra Joe Higashi, nanicos. Na tela de Now Loading, os dois jogadores devem apertar e segurar A + Y*

FATAL FURY 3

Saturno, Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Já nas prateleiras

5,0 Adaptação muito falha, prejudicou a jogabilidade e o controle de golpes ficou complicado, mesmo com um joystick tipo arcade. Apenas gráficos e sons ficaram legais

Confira mais truques na seção de Dicas

Playstation & Saturno

Street Fighter Zero 2

O clássico do arcade chega aos 32 bits, atropelando

O gramado da abertura de Street Fighter Movie: igual ao da máquina!

Ken manda Akuma para os ares com um Dragon Punch

Guy detona um Custom Combo pra cima de Sodom.

Até que enfim: o jogo saiu e em ótimas versões. Os dois CDs trazem todos os detalhes do arcade e até os Custom Combos funcionam no mesmo esquema: dois botões de soco + chute ou dois de chute + soco. São três modos de luta, com escolha de cenários e um Training Mode incrementado.

Há muitas novidades no Training Mode. Você decide a forma de ação do rival (em pé, agachado ou pulando), a velocidade, jogar com barra de energia cheia no primeiro, segundo ou terceiro níveis. E isso não é tudo: dentro do Training, há o modo Normal (só lutas) e o Recording (acabar rápido). No Replay, você assiste às lutas do Recording Mode e no Character Change é possível trocar de personagem.

Dicas & Opções

Escolha o cenário - No Versus Mode, aperte e segure Select depois de escolher o personagem.

Chun-li com roupas originais - Coloque o cursor em Chun-Li, aperte e segure Select por cinco segundos e, depois, aperte qualquer botão de soco ou chute, ou os três de soco ou chute.

Lutas rápidas - Escolha Options/ Shortcut para diminuir o intervalo entre as lutas e retirar os diálogos.

STREET FIGHTER ZERO 2

Saturno e Playstation, luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. CDs japoneses.

9,0 Igualzinho nas duas versões, o game é fiel ao arcade, com gráficos e som caprichados. A velocidade só é boa no Turbo, mas a jogabilidade compensa.

Saturno

Virtua Fighter Kids

Cenários totalmente remodelados para agradar a criançada

Para acionar a segunda roupa do seu personagem, aperte ↑ nesta tela

Virtua Kids é muito legal, os golpes se encaixam perfeitamente e os combos foram facilitados: No modo Kids (é a primeira opção após a escolha de lutadores), basta entrar com seqüências de botões, sem usar o Direcional.

O Mode Select mostra todas as opções do CD. Há um Ranking Mode; uma lista de golpes na qual é possível criar novos combos; um modo para assistir o computador lutando sozinho; outro para ver os recordes de todos os modos; configuração de joystick e Options – escolhe força do oponente no Vs. Mode, número de rounds, tempo e tamanho do ringue, entre outros.

DICA

Modo Punch-out - Escolha o personagem, aperte e segure L + R e depois aperte C, B e A, um de cada vez. Você fica invencível.

VIRTUA FIGHTER KIDS

Saturno, luta, da Sega, 1 ou 2 jogadores. CD japonês.

8,5 Divertido, rápido e bemfeito. Uma ótima versão infantil de Virtua Fighter 2.

A DIRECT SHOPPING COMEMORA A CHEGADA DA PRIMAVERA TRAZENDO A MAIOR SAFRA DE GAMES DIRETO DOS EUA.

DESTAQUES 16 BITS

STREET FIGHTER ALPHA 2
Cart. de 32 Mega, com 18 lutadores. Tradução fiel da versão arcade. Somente para Super NES.
R$ 114,90

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
O jogo de luta mais esperado do ano. Inclui os 22 lutadores da versão arcade. Também para Genesis.
R$ 114,90

OLIMPIC SUMMER GAMES
Reviva os melhores momentos da olimpíada de Atlanta, em 10 modalidades esportivas. Também para Genesis.
R$ 109,90

TOP 5 16 Bits

1• Super Mario RPG (SN) (R$ 109,90)
2• Arcade Greatest Hits (SN) (R$ 109,90)
3• Chrono Trigger (SN) (R$ 114,90)
4• Breath of Fire 2 (SN) (R$ 109,90)
5• Kirby Super Stars (SN) (R$ 109,90)

PLAYSTATION

2x R$ 225,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Tekken 2; Resident Evil; The Need for Speed; Street Fighter Alpha 2; FIFA Soccer 96; Olympic Summer Games; Street Fighter Alpha 1; Crash Bandicoot; Beyond the Beyond (RPG); Toshinden 2; Fade to Black; Namco Acade Classic; Road Rash; Ridge Racer Revolution; Andretti Racing 97; Area 51; Nascar Racing; King of Fighters; Alien vs. Predator; Super Formation Soccer; e muitos outros. - (R$ 89,90 cada)

Formula 1; Mortal Kombat Trilogy; Impact Racing; X-Men Children of the Atom; Samurai Showdown 3; Dark Sun (RPG); AD&D: Iron & Blood; Final Doom; King's Field 2; Adidas Power Soccer.
R$ 89,90 cada

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

SATURN

2x R$ 220,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS:
Ultimate Mortal Kombat 3; Formula 1 Challenge; FIFA Soccer 96; X-Men Children; Virtua Fighter 2; Olympic Summer Games; S•ga Rally; Worldwide Soccer 2; Street Fighter Alpha 1; The Need for Speed; Alien Trilogy; Cyberia; Road Rash; Earthworm Jim 2; Night Warriors; Destruction Derby; Legend of Oasis (RPG); Alien vs. Predator; Area 51; Hexen; Loaded, Die Hard Trilogy; Virtua Fighter Kids; e muitos outros. - (R$ 89,90 cada)

NOVIDADES 32 BITS

Nights c/ Controle 3D (R$ 114,90); Impact Racing; Street Fighter Alpha 2; Mr. Bones; AD&D: Iron & Blood; Dark Sun (RPG); VR Soccer; Dragon Force (RPG); Doom; Super Motocross.
R$ 89,90 cada

NINTENDO 64 AMERICANO

2x R$ 275,00

JOGOS DISPONÍVEIS EM OUTUBRO:
Super Mario 64; Pilot Wings 64; Golden Eye 007; Mega Man X3; Star Fox 64; Super Mario Kart R; Top Gun; Body Harvest; Kirby Bowl; Robotech Crystal Dreams.
R$ 119,90 cada

LANÇAMENTOS DE NOVEMBRO:
Cruis'n USA; Mortal Kombat Trilogy; Donkey Kong Fantasy; Killer Instinct Gold; Legend of Zelda 64; Street Fighter; Wave Race; Buggy Boogie; Red Baron; Turok: Dinosaur Hunter; NBA Hang Time.

ACESSÓRIOS:
Controle Adicional (R$ 79,90); Cartão de Memória (R$ 69,90)

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM SUA CASA

DIRECTSHOPPING

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

TOBAL Nº1

A Square mostra que também é boa de briga!

A Square arrasou ao sair do gênero RPG, em que é mestre absoluta, e lançar seu primeiro game de luta. Tobal nº1 é caprichado e original. O game traz cenários tridimensionais e personagens poligonais, todos criados por Akira Toriyama, o pai da série Dragon Ball Z. A movimentação dos lutadores é muito boa, com golpes bastante realistas. As lutas lembram o estilo de Virtua Fighter: você vence ao nocautear o adversário ou jogá-lo para fora do ringue. O CD traz um modo novo, o Quest, em que você avança o jogo fase a fase.

Tobal traz um CD extra, com um demo jogável de Final Fantasy 7 e um preview de Saga Frontier, Final Fantasy Tatics e Bushido Blade.

Tempo de luta

Você participa, no planeta Tobal, de um combate interplanetário com oito lutadores de vários mundos. Há muitos modos de jogo, mas dois merecem destaque: o Fighter Mode (um jogador contra a máquina ou um adversário) e o Quest Mode (uma espécie de Story Mode onde você escolhe um lutador e percorre um labirinto enfrentando os rivais e os mestres do game). Você pode habilitar os mestres que derrotar, em outros modos de jogo.

TOBAL Nº 1

Playstation, Luta, da Square, 1 ou 2 jogadores, CDs japonês ou norte-americano. Já nas prateleiras.

9,0 Muito original, traz modos de luta e um Quest Mode, para debulhar fase a fase em ambientes 3D. Visual, som e jogabilidade em cima.

FERAS DO OUTRO MUNDO

Chuji é o bonitão do jogo. Aqui, ele aplica uma bela rasteira

FEI

Nascido em Formosa, é o grande favorito para vencer o 66° torneiro, graças a sua força descomunal.

Hôgeki - ← ■
Hien - → → ■, ■
Tenshin Sôkyaku - X X
Senfûkyaku - Abaixado, ■
Hôsen - → → + ■
Ryûkanhôsenkyaku - ▲ ▲ ▲
Hien Sôkyaku - → → ▲ ▲ X
Kasumi - → ▲ ▲
Hôshasen - → → + X
Shomô Ranma - ← ▲
Zanraite - Quando estiver levantando, ← ■

Fei enfrenta o monstrengo Ill: visual dez!

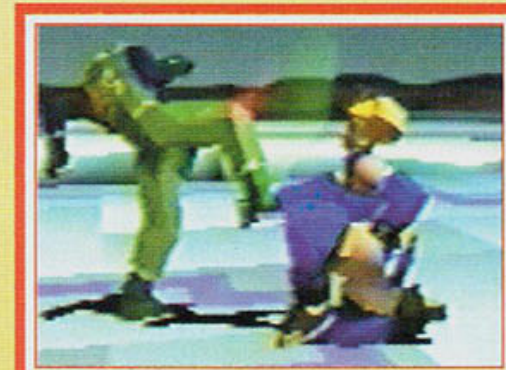
CHUJI

Um dos representantes da Terra, tem um temperamento explosivo e é muito rápido.

Hisui - Após agarrar, ←
Kasumi Otoshi - Após agarrar, →
Futakaze Rasen - ▲ ▲ ▲
Rentenshû - R1+ ▲ ▲
Ôrenshû - Abaixado, ▲ ■ ■
Kokai - Segure →, ▲
Chûtenshû - Segure ←, ▲
Futakaze Zantetsu - ▲ ▲ ■
Renryokutai - X ■ ■
Shitsu Sôtai - → → + X
Chôkyaku - Ao levantar-se, ▲ ▲
Chûsôtai - Agarre e aperte → → ▲
Rasteira especial - ↓ + X

OLIEMS

Nativo do Planeta Tobal. Apesar da aparência brutal, é um ser filosófico e carrega o apelido de homem-galinha (Niwatori-chan).

Cutter Hook - segure →, ▲
Snaip Shot - → → ■
Tigers Last - ← ■ ■
Machine Gun Knuckle - ← ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Bricker - Após agarrar, ←
Screw Blow - ▲ ▲ ▲ ▲ ▲
Thunder - ▲ ▲ ■
Kendapao - → → + ■
Chicken Cutter - ← ← ■
Chicken Reverse - ← ← ▲
Chicken Knuckle - → → ▲
Chicken Back Knuckle Combo - → → ▲ ▲ ▲
Knuckle Fire - → → ▲ ■ ■
Grand Back Knuckle - → → ▲ X

Gren entra de sola em Mary: festival de porradas!

GREN

Inglês e descendente de uma família rica, foi campeão de Artes Marciais aos 15 anos. Até hoje, aos 17 anos, não perdeu nenhuma luta.

Casual Kick - → → + X
Light Bluster - → ■
Big Bem - → ▲
Royal Rolls - → ■
Double High Kick - R1+ ▲, ▲
Triple High Kick - R1+ ▲, ▲ ▲
National Last - → → ■
Cooper Kick - Abaixado, X
Boden Blow - ← ■
Upper Blow - Levantando, ■
Royal Summer - Levantando, ← ■
Cascade - → →, R1+ ▲, ▲ ■ X
Front Supurekkusu - R1+ ■
Neck Hooking Through - Agarre e aperte → → ←

Comandos e Golpes gerais

(Servem para todos os lutadores)

Pulo - L1
Defesa - R1
Ataque forte - ▲
Ataque Médio - ■
Ataque Fraco - X
Dash - → →
Golpe ultra-forte alto - R1 + ▲
Agarrar e arremessar - R1 + ■
Golpe ultra-forte baixo - R1 + X

Agarrões

Agarrão frontal simples - Aperte R1 + ■. Em seguida use um dos seguintes botões para completar o golpe:
▲ - Cabeçada
■ - Joelhada
X - Rasteira

Agarrão frontal com golpes - Aperte e segure R1 e, depois, faça uma das seqüências abaixo.

→ → + ■
← ← + ■
↑ ↑ + ■
↓ ↓ + ■
← ← ↓ + ■

Agarrão por detrás
→ → ou ← ← + ■

Agarrão pela lateral
← ← ou → → + ■

ILL

Originário da menor lua de Tobal. Apesar de sua aparência bestial, seu maior hobby é a leitura. Dá pra acreditar?

Wild Rush - ▲ ▲ ▲
Rock Bastard - ← ■
Double Left Hammer - → ■ ■
Mad Kick - ▲ X ▲
Heitoro Rusher - ▲ X X X ▲
Rock Crasher - Levantando, ■
Combo Rock Bastard - ▲ ■
Fake Rock Bastard - ▲ ■ ▲
Saini Kick - ▲ ■ X (ou ■ X)
More Mad Kick - ▲ X X ▲
Tail's Rush - ← X ■ ■ ■
Rock Crasher Diver - Levantado, ■ ■
Dark Hammer - → X ■ ■ (ou ■ X ■ ■)
Splash Hammer - → ▲ ■ ■
Bad Head - → → X X

EPON

Nascida em um dos satélites de Tobal, é tranqüila e muito determinada.

Aurora Rain - → → ■
Aurora Salt - ← ■
Slant Low - → → X
Windy - ▲ ■ ■
Mystic Lightning - X ■ ■
Sting Lay Kick - R1+ ▲, X
Double Heel Punk - → → ▲
Bred Mary - R1+ ▲, ■ X
Aurora Dance - → → X ▲. Continue com um Slant Low.

Você pode habilitar os chefes, vencendo as lutas do Quest Mode. Vale a pena!

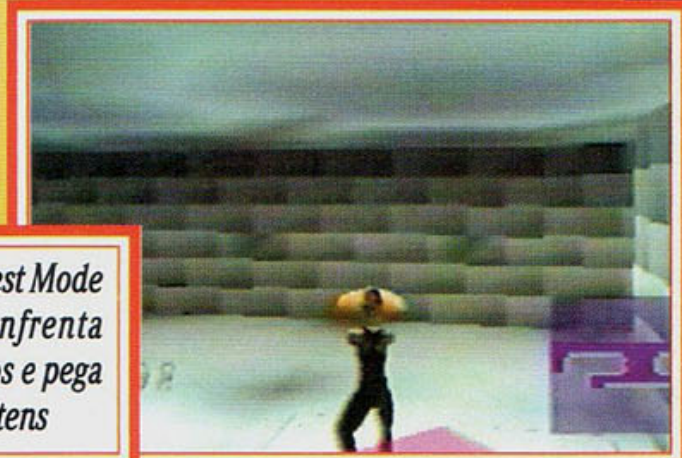
HOM

Um robô, originalmente criado para mineração. Seu nome quer dizer "ser medonho".

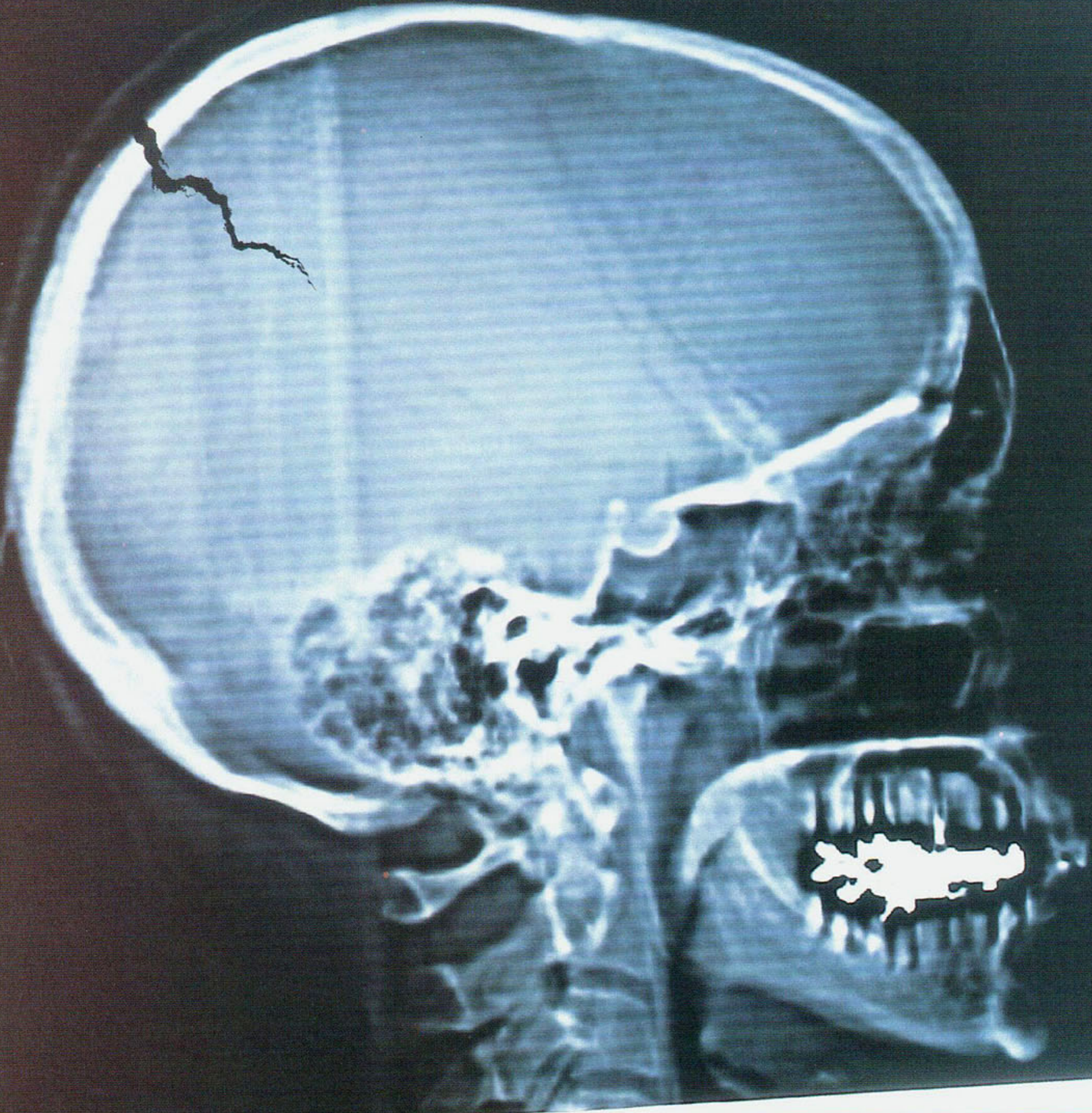
Screw Punch - R1+ ▲, ■
En'ya otoshi - ▲ ▲
Guru guru punch - ■ ▲
Rosoku Kick - → ■ ■
Haiho Haiho - → X X
Fujiyama Kick - ← ■
En'ya Keri - ■
Double Jab - X X
Guru Guru Kick Special - ▲ ■ X
Gyôten Upper - ▲ ▲ ■ ■
Meimon - Levantando, ■
Meimon Uzushio - Levantando, ■ X X X ■
Homurariatto - → → ▲
Fujiyama Sunraise - ← ■ ■
Screw punch infinito - R1 + ▲, ■ ■ ■

MARY

Terráquea, ela tem um filho de 13 anos e é campeã mundial de Luta Livre.

Drop Kick - → → ▲
Sobatto - R1+ ▲
Knuckle Bomu - → ■
Roshian Rariatto - ← ■
Tornado Hammer - → → + ■
Chop - ▲
Kenka Kick - ■
Power Slicer - ← ▲ X
Triple Chop - ▲ ▲ ▲
Hell Moon - Levantando, ■
Ari Kick - → X X X
Hell Sobatto - Levantado, ▲ ■
Ari Smash - → X ■ ■
Ari Sobatto - → X ▲

No Quest Mode você enfrenta inimigos e pega vários itens

Williams

MIDWAY

Diagnóstico: traumatismo craniano causado por intensos combates: **22 lutadores!** Fratura de clavícula: **novos fatalities.** Pressão arterial elevada: **novos códigos secretos!** Estiramentos musculares generalizados. Dilatação das pupilas e nível elevado de adrenalina: **novos cenários.** Estado crítico!

Ultimate Mortal Kombat 3

Lançamento Mundial para Mega Drive

FOX

SEGA

TECTOY

The King of Fighters '96 Chega

O terceiro game da série The King of Fighters está detonando. A SNK afirma que o cartucho chegou à marca recorde dos 400 megabits. São 27 lutadores para escolher fora o chefe final. Os cenários apavoram e a maioria das músicas é conhecida, mas vieram com novos arranjos.

O sistema de luta foi refinado e certos recursos como o desvio e o Guard Cancel foram modificados, tornando o jogo mais equilibrado. Agora, uma estratégia eficiente de combate é feita através de contra-ataques e de combos que incluem golpes especiais. O game já está rolando nos fliperamas e a versão CD para o Neo Geo sai em setembro no Japão, mesmo mês de lançamento de Shin Setsu Samurai Spirits, o RPG de Samurai Shodown da SNK que vai ser traduzido para o português.

THE KING OF FIGHTERS '96

Luta, da SNK, 1 ou 2 jogadores. Lançamento nacional em agosto.

9,0 Um game ótimo em gráficos, músicas e jogabilidade, com desafio equilibrado. Peca por excesso de personagens e golpes

Novidades

As principais mudanças vieram nos personagens e no sistema de jogo. As lutas ficaram mais técnicas: é preciso saber a hierarquia dos golpes para encaixá-los em contra-ataques. Entre os lutadores, sumiram quatro de King 95: Takuma Sakazaki, Jeidern, Billy Cane e Eiji Kisaragi. A perda foi compensada com sete novos: Kasumi Todo (de Art of Fighting 3), Mr. Big (Art of Fighting 2), Geese (Fatal Fury), Wolfgang Krauser (Fatal Fury 2) e as inéditas Leona, Vice e Mature.

O Team Edit funciona como na versão 95: você pode montar milhares de trios diferentes ou escolher um dos nove que a máquina oferece.

Os recursos do jogo

Knock Down Attack - Aperte os botões C + D para desferir um ataque superforte, aéreo ou terrestre. Após o golpe é possível acertar o adversário em combo, usando até os especiais.

Dash & JumpBack - Dash é a corrida para a frente e o JumpBack é o pulo rápido para trás. Os comandos dos movimentos são tradicionais, basta dar dois toquinhos no direcional para a frente ou para trás.

DisMove - Aperte os botões B + C para provocar seu adversário e reduzir o nível da barra de força secundária dele.

Power-Up - Apertando A + B + C você enche a barra secundária de força do seu lutador. Quando o medidor indicar Maximum você poderá detonar o golpe especial.

Guard Rush - Se ficar muito tempo apenas se defendendo de um ataque rival, seu lutador perde a guarda. A quebra da defesa é mais eficiente quando você usa o Knock Down Attack.

Jumps - Use os pulos altos e baixos durante o Dash, para aumentar a velocidade e o alcance dos saltos. Dê apenas um toque para cima para dar um pulo baixo e segure o direcional para pular alto.

Throw Reverse - Aperte qualquer botão logo após o primeiro som da jogada para escapar de arremessos simples do rival. Apertando A + B o throw reverse é garantido.

SummerSault - O desvio, acionado com A + B, foi substituido por uma cambalhota rasteira no estilo de Samurai Shodown 2. As cambalhotas podem ser feitas para trás ou para a frente, selecionando o sentido através do direcional. Alguns lutadores como Daimon e Clark não perderam a capacidade de se desviar, mas o comando mudou: aperte os botões B + C + D. Você também pode usar as cambalhotas quando estiver caindo – depois de uma rasteira por exemplo; basta entrar com o comando no momento em que seu lutador estiver tocando o chão.

apavorando!

A SNK capricha e tenta criar um game melhor que o clássico de 95

Golpes novos e muito eficientes de Mr. Big contra o velho Lai Do Kick de Benimaru

Cenário do Art of Fighting: ele muda conforme a hora do dia

Kasumi detona uma magia em Leona

Kyo atropela Iori com o especial em contra-ataque

Detone com os Especiais

Damos apenas os golpes especiais, aglutinados por personagens que os repetem: ou seja, a seqüência de joystick é a mesma e apenas os botões finais mudam. Para acionar um especial, espere sua barra de energia ficar vermelha ou estar com a segunda barra de força cheia: o golpe fica mais forte. Os comandos funcionam com o seu lutador no lado esquerdo da tela.

Kyo (+ Botões A ou C)
Iori (+ A ou C)
Andy (+ B ou D)
Mai (+ B ou D)
Mature (+ B ou D)
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ →

Terry (+ A ou C)
Kim (+ B ou D)
↓ ↙ ← ↙ →

Benimaru (+ A ou C)
Joe (+ A ou C)
Chin (+ A ou C)
Kasumi (+ A ou C)
Mr. Big (+ A ou C)
↓ ↘ → ↓ ↘ →

Robert (+ A ou C)
Wolfgang (+ A ou C)
→ ← ↙ ↓ ↘ →

Goro (Perto do rival e aperte C)
Clark (Perto do rival e aperte C)
Vice (Perto do rival e aperte C)
Choi (Livre, aperte A ou C)
→ → ↘ ↓ ↙ ←

Geese (+ A ou C)
↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘

Atena (+ A ou C)
← → ↘ ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←

Ryo (+ A ou C)
Leona (Durante o pulo e aperte A ou C)
Ralph (+ A ou C)
Chan (+ A ou C)
King (+ B ou D)
Yuri (+ B ou D)
Shii (+ D)
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ←

SNES

Lufia 2

Detone os bloquinhos e ganhe experiência

Os Capsule Monsters ajudam você nas batalhas. Alimente-os com armas e itens descartáveis

O sucesso de Lufia está de volta, numa história que acontece antes da primeira versão. Parece complicado, mas não é. Em Lufia 1 sua missão era derrotar os malignos Sinistrals, que amendrontavam a cidade de Giant Fortress. No novo game, tudo acontece um século antes: você verá como surgiram os Sinistrals, a origem do guerreiro Maxim e da espada Dual-Blade, entre outras coisas.

Lufia 2 traz muitos incrementos à jogabilidade, além de visual e trilha sonora melhores. Uma grande diferença é que agora os castelos estão separados das cidades.

Na nova versão, você dispõe do Ataque IP. Toda vez que é atingido, sua raiva (Rage) aumenta e vai para a barra de IP. Algumas armas e itens também possuem o poder IP, que você usa para atacar ou se defender. Nas batalhas, há a ajuda dos Capsule Monsters: alimente-os com armas e itens descartáveis para que eles subam de nível. Dentro de cavernas e torres, o game muda de RPG para um adventure do tipo Zelda – empurrar blocos, usar bombas, atirar flechas etc. Tudo isso para desvendar os puzzles de cada sala.

Você vai ter de quebrar a cabeça para resolver os vários puzzles do jogo

LUFIA 2
Rise of the Sinistrals

SNES, RPG, da Natsume, 1 jogador, com bateria de Save. Cartucho japonês. Já nas prateleiras.

9,0 Excelente. Um game que mistura os estilos RPG e adventure, incluindo difíceis quebra-cabeças.

SNES

Tetris Attack

Um esquema de combo (esq.), detonando o rival (centro) e o desafio do puzzle

Esqueça tudo o quê você conhece de Tetris. Nesta versão as peças sobem ao invés de cair e seu objetivo é juntar três ou mais peças, com uma novidade legal: é possível fazer combos e correntes que destróem dois ou mais blocos de cores.

O game traz diversos modos para jogar. No modo para um jogador, há cinco tipos de desafio: Endlles (funciona como um treino); Time Trial, (apenas dois minutos para marcar pontos); Vs Mode (jogo a dois contra o computador); Puzzle (resolva quebra-cabeças criados pela máquina) e Stage Clear (o mais legal: você detona várias fases e inimigos e ganha senhas). No modo de dois jogadores, há apenas as opções Trial Mode e Vs Player.

TETRIS ATTACK

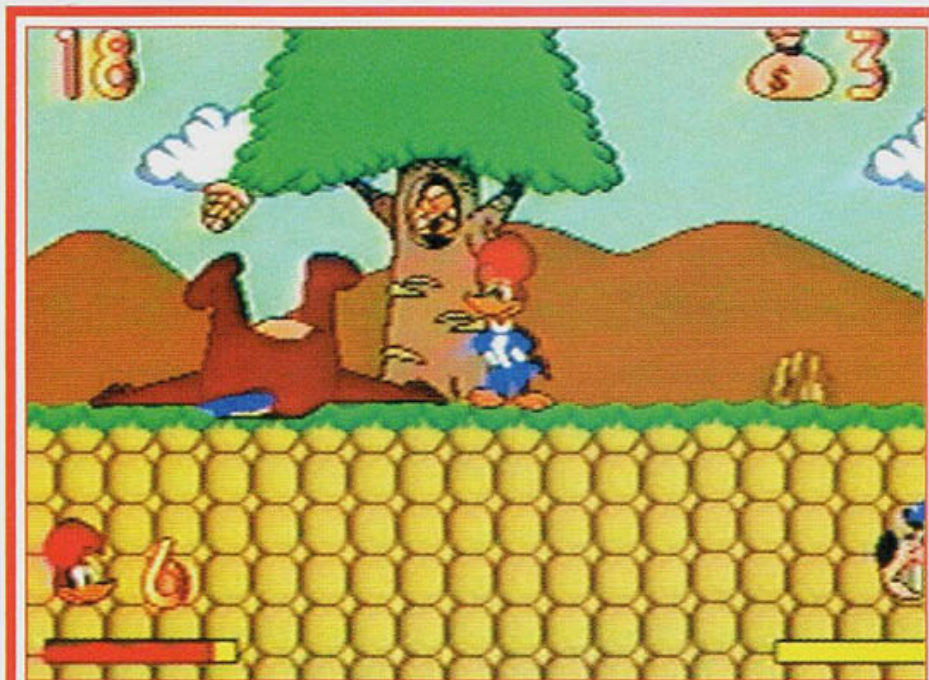
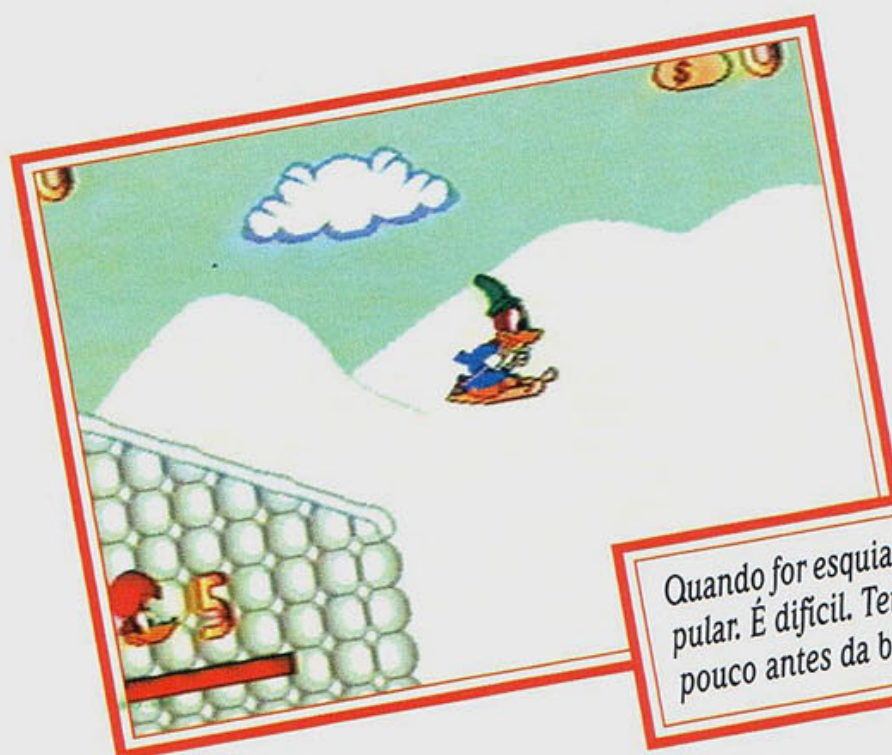
SNES, estratégia, da Nintendo, 1 ou 2 jogadores. Cartucho americano, já nas prateleiras.

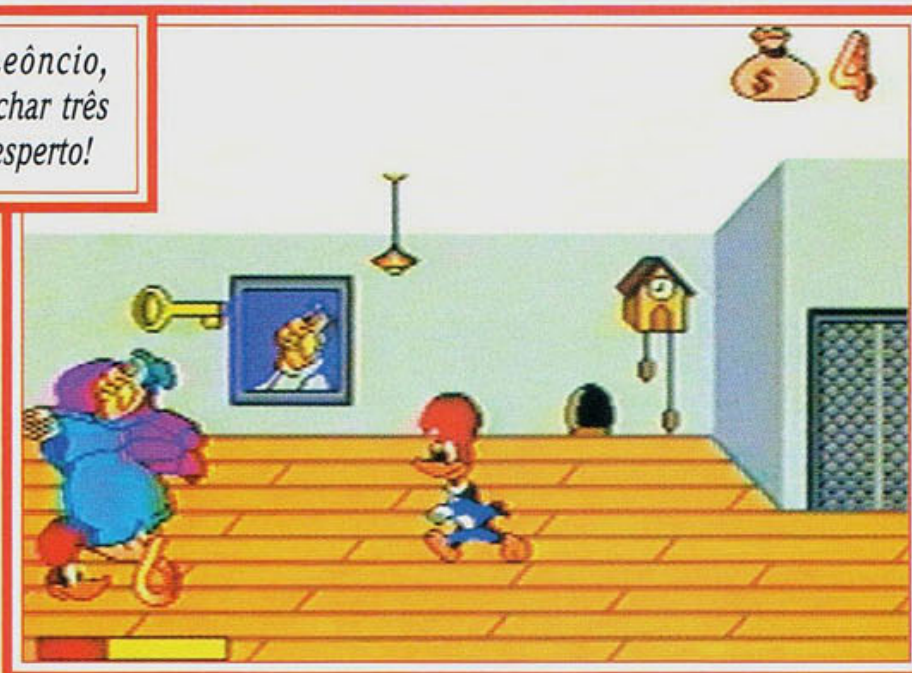
8,5 Uma das mais loucas versões de Tetris. Muito original, com ótimo desafio, gráficos e sons legais. Mostra que o SNES ainda pode oferecer bons jogos.

Mega

Um Pica-pau feito no Brasil

A Tec Toy lança o primeiro jogo para console de 16 bits que, segundo ela, foi totalmente feito pela empresa, no Brasil. O game ficou legal, é gostoso de jogar. A aventura intercala telas de ação com outras de diálogo. O rolo todo começa porque Zeca Urubu não foi convidado para o piquenique do Pica-pau. Como represália, ele e sua turma seqüestram os amigos do herói.

Em cada fase você tem uma missão, enfrenta um chefe final (seja rápido e use estratégias) e liberta um amigo. No modo fácil, são cinco fases, com poucas subfases; no difícil são sete com mais subfases. Fique esperto: ratos, nozes, lâmpadas, bolas de neve, tudo isso tira energia. O game não dá Continues nem Save. Mas você pode acumular até nove vidas.

Use as bicadas para arremessar nozes no cachorro e depois ataque-o rapidamente

Quando for esquiar, use C para pular. É difícil. Tente pular um pouco antes da borda

Na fase do Leôncio, você tem de achar três chaves. Fique esperto!

Como foi feito

Foram quase três anos de trabalho para que o primeiro game nacional virasse uma realização em cartucho. E houve gente que entrou e saiu do projeto sem vê-lo concluído. Segundo a Tec Toy, a escolha do Pica-pau foi feita em cima da preferência do público e personagens como Mônica e Cebolinha saíram em jogos adaptados pois não poderiam esperar tanto tempo: a galera queria "para ontem". E como foi o trabalho?

Edson Takeshi, assistente de Desenvolvimento do jogo, tentou resumir o trampo desses três anos: Definida a história do jogo, ela foi aprovada nos States. Um ilustrador contratado fez os desenhos para toda a história. Os desenhos depois foram escanerizados para virar imagens eletrônicas. Estas foram tratadas e receberam a programação dos engenheiros, que dá movimentos e funções. Resumindo tudo e suprimindo uma centena de subetapas, foi isso. Um marco na história dos games no Brasil.

PICA-PAU

Férias Frustradas

Mega Drive, aventura, da Tec Toy, 1 jogador. Lançamento nacional em setembro.

O cart é totalmente em português, os comandos são fáceis, os gráficos são bons e o desafio é legal. Boa diversão

Queimando os pneus

World Circuit GP2 é o melhor simulador de Fórmula 1 produzido até hoje

A Fórmula 1 é a categoria mais charmosa do automobilismo. Mesmo assim, havia apenas um simulador digno do gênero: World Circuit Grand Prix, da MicroProse. Por isso mesmo, esta segunda versão era ansiosamente esperada. Mas ela superou as expectativas. WCGP 2 trouxe gráficos muito melhores, mais opções e foi licenciado pela FOCA, a associação internacional dos pilotos.

Agora você tem todos os pilotos e equipes da temporada 94. Ainda dá para criar novos pilotos e editar a equipe das escuderias. Você pode correr como Michael Schumacher na McLaren ou levar Rubens Barrichello para a Williams. Cada circuito de provas foi reproduzido em detalhes e os carros oferecem uma checagem computadorizada para um melhor ajuste.

Desafio bala

Essas são algumas das inovações de GP2. O CD traz, ainda, muitos menus e submenus que possibilitam um ajuste minucioso do carro, ao contrário da primeira versão, e diversas opções de configuração para as corridas. O jogo ficou mais difícil, mas continua com Save. O manual também merece destaque: ele traz informações dos circuitos, dicas para controlar melhor o carro e ensina até o significado das bandeiras de prova.

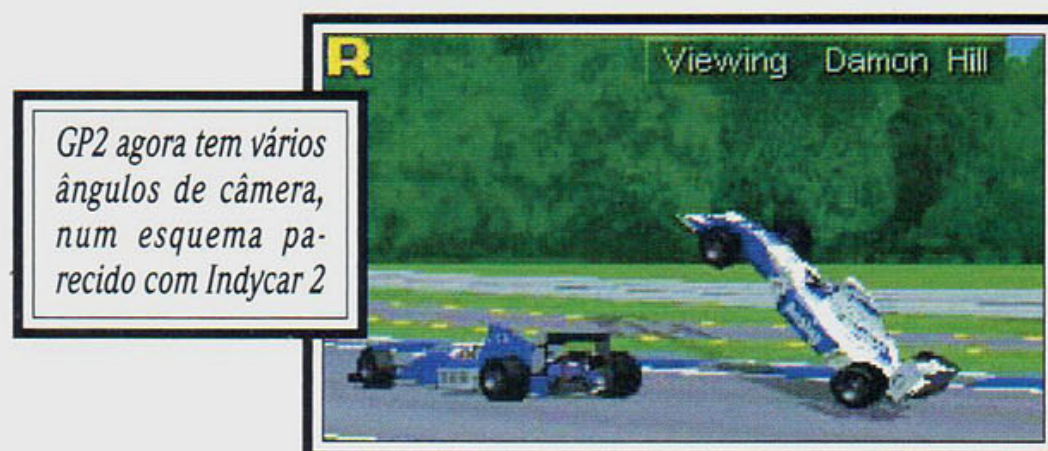
Campeonato on-line

Você escolhe o tipo de corrida que quer no Main Menu/ Drive Menu: Quickrace (corridas rápidas sem qualificação), Pratice Any Circuit (praticar em qualquer pista), Non-championship Race (corridas que não valem pelo campeonato) e Championship Season (calendário oficial).

No Drive Options você escolhe graus de dificuldade e realismo ou se joga sozinho, a dois ou em rede de dezenas. O computador só habilita até 26 pilotos simultâneos (embora as opções indiquem 50). Dá pra fazer link direto (com o cabo "null modem") ou jogar em rede via modem.

Visão do cockpit: o serviço de pit-stop é super realista. Tem até um carinha para limpar a viseira

Os carros estão mais difíceis de serem controlados. Por isso, é bom treinar ultrapassagens e curvas para não sair voando como o Schumacher acima

O Drive Menu oferece cinco tipos diferentes de corrida

GP2 agora tem vários ângulos de câmera, num esquema parecido com Indycar 2

World Circuit GRAND PRIX 2

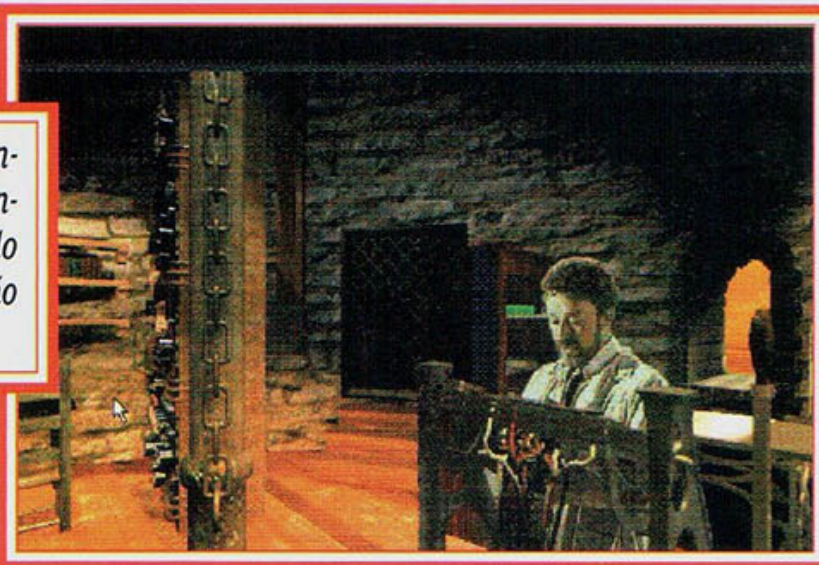
PC CD-ROM, Simulador de corrida, da MicroProse, 1 jogador (até a 50 pessoas em rede). Lançamento nacional Brasoft. **Configuração mínima:** PC 486, DX4, 100 MHz, DOS 5.0 e Windows 95, 8 Mb de RAM, CD-ROM de dupla (2x), 15 Mb de HD, mouse e placa SoundBlaster ou compatível. Em rede: Modem de 9600 ou cabo serial tipo "null modem".

9,0 Gráficos muito superiores à versão um, superdetalhado, trouxe maior realismo e desafio. Os aficcionados em Fórmula 1 vão adorar.

Frankenstein

Um ótimo adventure em português

A Interplay parece ter acertado a mão com este game. A ação é um pouco lenta, mas o desafio é ótimo. Quem vive o papel do Dr. Frankenstein é o ator norte-americano Tim Curry e o CD está todinho em português, um avanço louvável. A interface do jogo é bastante simples: basta seguir a direção indicada para entrar e sair dos lugares e pegar coisas. Frankenstein tem um belo manual, com textos claros e informativos. Os gráficos são excelentes, com muitas imagens digitalizadas. Belo serviço dos gamers da Interplay.

Esse é o Dr. Frankenstein. Você terá de investigar todo o castelo sem despertar a atenção do cientista. Senão...

São muitas passagens secretas e quebra-cabeças. Use a imaginação e fique atento

FRANKENSTEIN

Através dos olhos do monstro

PC CD-ROM, Adventure em português da Interplay, 1 jogador. Lançamento nacional da Magna Home. **Configuração mínima:** PC 486 DX, 23 Mhz, 4MB de RAM para o Windows 3.1 e 8MB para o Windows 95, 560 KB no HD, monitor SVGA, CD-ROM 2x, placa de som SoundBlaster ou compatível, mouse, DOS 5.0 ou superior.

8,5 Um ótimo jogo, no estilo pegar e clicar, com gráficos excelentes e som aterrorizante. A dublagem em português ajuda muito.

PC

Wing Commander 4

QUENTE!

Destruição total - Os inimigos estão lhe dando muito trabalho? Então inicie o jogo da seguinte forma. No Prompt do DOS (tela com C:\), digite esse comando: WC4, seguido de "espaço -chicken" (ou seja, wc4-chicken). Pronto. Agora, em qualquer momento do jogo, você pode entrar com os seguintes truques:

CTRL + W - Destrói tudo o que estiver na sua mira.

ALT + CTRL + W - Destrói todos os inimigos na tela.

Assim fica mais fácil, né ?

PC

X-Com

Economize alguns milhões - Na última hora do último dia de cada mês, transfira seus soldados e cientistas de uma base para outra – mande os soldados da base 1 para a base 2 e os cientistas da base 2 para a base 1. Fazendo isto você não precisará pagar o salário deles e economizará uma fortuna.

PC

Syndicate

Passwords - O jogo é meio velhinho, mas continua legal. Por isso, anote estas dicas. Basta digitar um dos seguintes nomes para a sua equipe, no início do jogo:

ROB A BANK - Começa o jogo com US$ 100 milhões

COOPER TEAM - Seus soldados ganham os equipamentos e as armas mais poderosas

TO THE TOP - Dinheiro de montão, armas poderosas e tudo o mais de que você irá precisar.

PC

Strife

Passwords - Tem gente que gostou do jogo porque ele é difícil. Tem gente que não gostou justamente por isso. Seja qual for o seu caso, anote estas senhas:

Na versão final

OMNIPOTENT - Invencível

JIMMY - Todas as chaves

ELVIS - Modo Gasparzinho

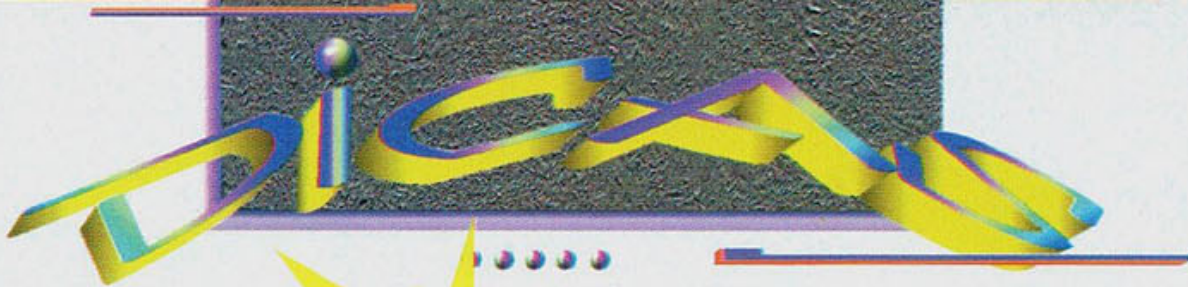
Na versão shareware

STUFF - Você ganha tudo: invencibilidade, armas, chaves etc

IBGOD - Invencível

GUNS - Todas as armas

LISTIT - Acessórios

OPEN - Todas as chaves

PC

Afterlife

QUENTE!

Grana fácil - Você está naquele sufoco de dinheiro? Aqui está a solução: digite $@! (use SHIFT + 4, SHIFT + 2 e SHIFT + 1). Você ganha a bagatela de 10 milhões de pennies e o truque pode ser repetido quantas vezes você quiser.

PC

Heroes of Might and Magic

Mapa completo - Digite 101495 durante o jogo para ver todo o mapa do game. Assim, dá para saber onde estão os inimigos e todas as outras coisas.

PC

The Hive

Escolha a missão - Na tela inicial, digite TORYO para escolher qualquer uma das 20 missões imediatamente.

PC

Crusader: No Remorse

Invencibilidade - Digite JASSICA16, em qualquer instante do jogo. Uma voz confirmará o truque dizendo "Crusader: No Remorse". Agora pressione ALT + F10, para ficar invencível, e F10 para receber itens e armas.

PC

Screamer

Códigos incríveis - Que tal colocar um pouco mais de emoção no jogo? Então, anote aí algumas passwords. Basta digitá-las no Menu principal:
VTELO - Todas as pistas disponíveis.
INVER - As pistas ficam invertidas e o jogo fica bem diferente.
MONTY - Mudar obstáculos.
JOINT - Mais obstáculos na pista.
CLOCK - Desliga o relógio.
TAZOR - Habilita o carro Bullet.
ABURN - Transforma os outros carros em Bullet.
UPDOW - Tudo fica de cabeça para baixo.

PLAYSTATION

Jumping Flash!

Modo Hyper - Esta dica é um pouco trabalhosa mas vale a pena. Antes de tudo, é preciso entrar com o código de seleção de fases (↑ ↑ ↓ ↓ X X ← → ← → X ▲ X ▲). A caixa de menu ficará vermelha, confirmando o truque. Vá para Game Start e inicie um novo jogo. Use o Level Select e vá até o primeiro Chefe. Detone-o e vá até o mundo dois, fase 1. Pause o jogo e escolha Retire. O jogo perguntará se você quer continuar. Escolha "No".

A tela-título surgirá com a frase World 2 junto da opção Game Start. Escolha Game Start e vá para o mundo 6, fase 3. Pause o jogo e escolha Retire, novamente. Agora aparecerá a frase World 6 junto de Game Start. Aperte a seta ← e veja a palavra HYPER. Agora, quando você escolher Game Start, poderá jogar fases extras e saltar três vezes mais alto!

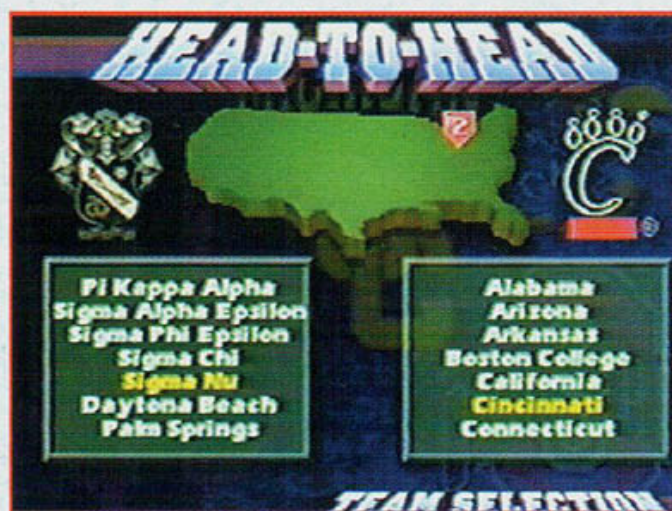
PLAYSTATION

V-Tennis

Jogue como Mattox ou Adversa - Adicione mais dois jogadores ao rol dos campeões do tênis. Para jogar como Mattox, vá até a tela Mode Select e escolha Match. Então, na tela de seleção dos jogadores, entre com L2 L2 R1 R1 R1 ↓ ▲ ▲ ▲ ▲ e depois aperte X. Você irá ouvir um barulho confirmando o truque.

Para jogar como Adversa, siga os mesmos passos e, na tela de seleção dos jogadores, segure os botões ↓ L1 R2 ↑ ■ e depois X.

SATURNO

College Slam

Times escondidos - Entre com ← ↑ B ↑ ↓ ↑ → C na tela-título, enquanto as palavras Press Start estão piscando. Um barulho confirmará o truque. As novas equipes estarão na parte de baixo da tela de seleção dos times.

SNES

Batman & Robin

Vidas e continues ilimitados - Quando você estiver com poucas vidas, aperte Start para pausar o game e retorne à Batcaverna. Você terá de

voltar todo o caminho, mas o seu medidor de energia será reabastecido e você ganhará um complemento de vidas e Continues (o número irá variar conforme o grau de dificuldade que você usar).

Por onde ela passa, arrasta multidões.

Jovem Pan Sat.
Mais de 15 milhões de ouvintes.

A JOVEM PAN SAT FM NÃO PÁRA DE CRESCER. SÃO MAIS DE 15 MILHÕES DE OUVINTES QUE FORMAM A MAIOR AUDIÊNCIA JOVEM DO PAÍS. IMAGINE TODA ESSA MULTIDÃO RONDANDO O SEU PRODUTO. NÃO VAI SOBRAR NENHUM PRA CONTAR A HISTÓRIA.

São Paulo(SP) 100,9MHz • Aracajú(SE) 93,5MHz • Avaré(SP) 98,7MHz
Barra Bonita(SP) 97,7MHz • Belém(PA) 102,3MHz • Belo Horizonte(MG) 99,1MHz
Brasília(DF) 106,3MHz• Campinas(SP) 89,9MHZ • Campo Belo (MG)101,5MHz
Cascavel(PR) 101,5MHz • Criciúma(SC) 97,3MHz • Curitiba(PR) 103,9MHz
Florianópolis(SC) 99,3MHz • Fortaleza(CE) 94,7MHz • Goiânia(GO) 94,9MHz
Itapetininga(SP) 101,5MHz •Ituiutaba(MG) 101,3MHz
Jacarezinho(PR) 89,5MHz • João Pessoa(PB) 101,7MHz
Joinville(SC) 104,3MHz • Lages(SC) 101,9MHz • Macapá(AP) 94,5MHz

Maceió(AL) 102,7MHz • Manaus(AM) 104,1MHz • Marilia(SP) 100,9MHz
Maringá(PR) 101,7MHz • Osório(RS) 103,1MHz • Piracicaba(SP) 103,1MHz
Porto Alegre(RS) 100,5MHz • Porto Velho(RO) 96,9MHz • Recife(PE) 88,7MHz
Riberão Preto(SP) 106,7MHz • Rio de Janeiro(RJ) 94,9MHz
Salvador(BA) 102,5MHz • Santos(SP) 95,1MHz • São Carlos(SP) 90,7MHz
São João da Boa Vista(SP) 95,9MHz • Terezina(PI) 94,1MHz
Tubarão(SC) 103,7MHz • Ubatuba(SP) 101,5MHz • Uberaba(MG) 103,7MHz
Uberlândia(MG) 104,7MHz • Vitória (ES) 92,5MHz

Todo mundo ouve

GAME BOY

Pocahontas

Todas as passwords - Ajude a índia Pocahontas a completar sua missão. Com estes códigos, sua vida vai ficar mais fácil.

Fase 2 - KPGXH4T8
Fase 3 - CMQZB6R1
Fase 4 - JWDLF7K5
Fase 5 - TGNDX3V9
Fase 6 - HFSBD2M6
Fase 7 - QZJRL1W4
Fase 8 - BPXCV7Z3
Colors of the Wind - SDLFT8G2
Fase 9 - RWHJX9Z5
Fase 10 - MVNGB4C6
Fase 11 - KCQTD3W1
Fase 12 - TBPRG5H8
Fase 13 - QFCMX2B9
Fase 14 - VDHKS6L7
Fase 15 - BNJHZ1R9

PLAYSTATION

Primal Rage

Boliche de humanos - Zoeira total, mas só funciona com dois jogadores, ambos lutando com Armadon. Os jogadores têm que executar três Spinning Deaths (→ ↘ ↓ ■ + ●) consecutivos, ao mesmo tempo. Fazendo a seqüência correta, o jogo oferece dois arremessos de boliche. Os pobres humanos vão correndo se enfileirar no canto e você arrisca um strike com pinos.

SATURNO

Solar Eclipse

Códigos incríveis - Comece o jogo e aperte Start. Na tela de pause, entre com os códigos a seguir.

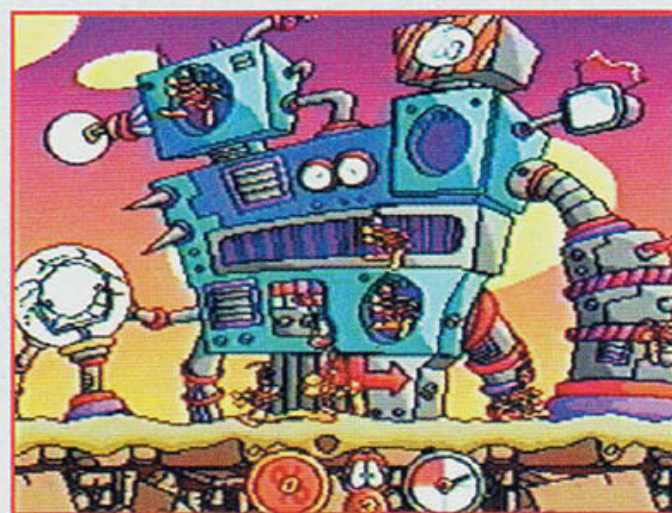
Imortalidade - → ↓ ↓ ← → A Start C A ←
Reabastecer-se com nove mísseis - → ↓ ↓ ← Start C ↑ ↓
Vá para o nível Undersea - → ↓ ↓ ← Start ↑ B
Vá para o nível Offworld - → ↓ ↓ ← → A C Y C A →
Nível Corkscrew - → ↓ ↓ ← Start C → ↑
Ganhe, temporariamente, uma arma Scatter - → ↓ ↓ ← Start A ← A ↓
Repor energia Sponge - → ↓ ↓ ← B ↑ Start Y

PLAYSTATION

Resident Evil

Reset fácil - Em qualquer momento do jogo, aperte Start. Na tela de Status, aperte e segure Start + Select por dois segundos. Em seguida a tela ficará escura e o jogo reiniciará desde o começo.

SNES

Frantic Flea

Passwords - Aproveite mais três fases do jogo da pulguinha maluca.

Zone 4	Zone 5-3: J B V M F
Zone 4-1: M J D S X	Zone 6
Zone 4-3: S P Q N G	Zone 6-1: V S N X D
Zone 5	Zone 6-2: G R X B S
Zone 5-1: D T N Z Z	Zone 6-3: W N H J P
Zone 5-2: K Q R X H	Prison: S T C V C

SNES

Donkey Kong Country 2

75 Kremcoins - Pegue 75 moedas Krem logo no primeiro nível! Para isso, entre na fase Pirate Panic! e vá até a cabine do capitão K.Rool. Não toque em nada. Deixe a cabine e pule as primeiras duas bananas que cruzar pelo caminho. Continue seguindo pela direita e pegue o cacho de bananas que está em cima do barris grandes. Volte à cabine do capitão e pegue um balão de vida (1-Up). Saia novamente da cabine e repita todo o procedimento. Ao retornar à cabine, você verá uma moeda flutuando no ar. Agarre-a e ela lhe dará 75 moedas Krem.

SNES

Boogerman

Passwords para os chefes - Use as passwords para ganhar acesso instantâneo às fases dos chefes desta hilariante aventura! Aí vão elas:

SATURNO

Guardian Heroes

99 continues - O jogo normalmente oferece três continues para terminar o jogo no Story Mode. Com esta dica, você vai receber uma enormidade de continues, mas só funciona nos níveis de dificuldade Normal ou Hard.
Acesse o Option Menu, antes de começar o jogo e mude o nível DIP Switch para Easy. Aperte Start para sair, selecione o seu herói e inicie o game.

Assim que o jogo começar, dê reset apertando os botões A, B, C e Start, simultaneamente.
Volte para a tela inicial, selecione o Option Menu e mude o DIP Switch para Normal ou Hard Mode. Saia de Options e escolha Load Game na parte de baixo da tela principal. Você poderá notar que restaram 99 continues do nível Easy. Eles irão funcionar agora para os níveis Normal e Hard. Boiada, né?

EDITORA AZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990)

Diretoria Angelo Rossi, Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor-Assistente: Valtécio Alencar
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Consultores: Eduardo Murata, Ivan Cordon, Mário Câmara. Tradução: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Fotos: Eduardo Zocchi. Correspondente: Ângelo Ishi (Japão)

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Diretor: Ênio Vergeiro
Gerente de Publicidade: Ana Lúcia Serra
Gerente de Marketing Publicitário: Cintia Mourão
Supervisora de Conta: Miriam Horta
Contato de Agência: Andrea Madrid
Contatos Diretos: Marília Guiti Hindi
Supervisor: José Soares

COMERCIAL

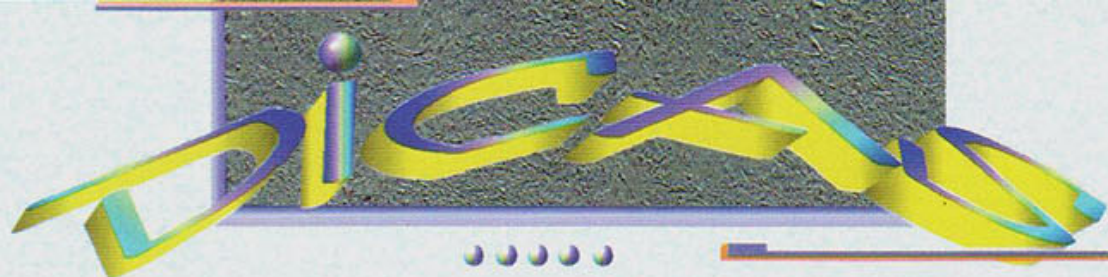
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **108**, Outubro de 1996. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021)532-1486 / 532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.
dinap.na@email.abril.com.br

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A

SATURNO

Darkstalkers 2 Night Warriors

Auto Chain Combo - Escolha um personagem na tela de seleção dos lutadores e, quando aparecer o menu Mode Select, escolha Automatic Blocking. Agora, quando for jogar, você poderá acionar o Auto Chain Combo apertando os três botões de soco, os três botões de chute, ou todos ao mesmo tempo. Se o golpe encaixar você verá que ele faz um estrago de três hits no oponente e ainda dá pontos de bônus no escore.

PLAYSTATION

Shellshock

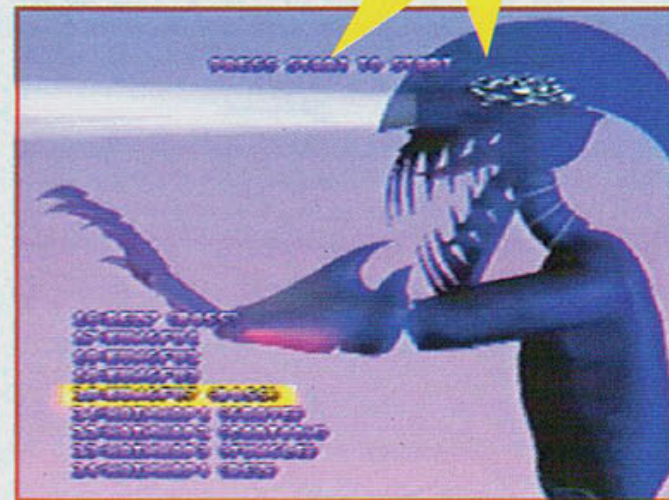
Cheat Menu - Esse jogo é barra-pesada! Mas você pode facilitar as coisas acessando o Cheat Menu. Na tela-título, faça a seqüência ↑ ↓ ← → ↓ ↓ → → ■. Uma melodia de piano irá confirmar a dica e a tela será substituída por uma foto dos personagens com o cheat menu na frente. Aperte ← ou → na opção Starting Level para começar na fase que você quiser. Você pode, ainda, ver todas animações do jogo e fazer vários test sounds. Falou, mano?

SNES

Super Mario RPG

Esquisitices - Ao chegar em Marrymore Inn, você pode dormir no hotel mais do que uma vez (apague a lâmpada para isso), mas terá de pagar 100 moedas para cada noite extra. Tome cuidado, pois se você não pagar o hospedeiro, ele o fará trabalhar até que tudo tenha sido pago. Outra coisa: passe pela suíte, três vezes em um round, para ganhar um jarro de flores para o Mario. Estranho!!!

PLAYSTATION

Gex

Pular de fases - Inicie o jogo e, quando estiver no Dome, aperte Select para surgir na tela o Item Menu. Em seguida, aperte e segure R1. Continue segurando e entre com a seqüência X ■ X → ↑ ← ● ● ↓ ↓. O menu de seleção de fases surgirá, no qual você poderá escolher as fases e os chefes!

PLAYSTATION

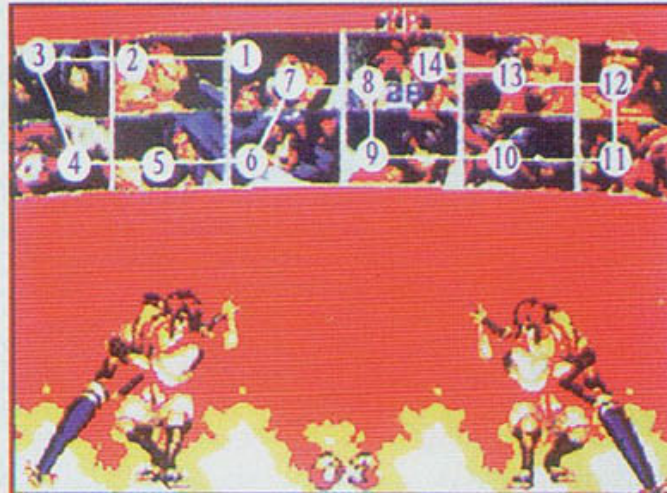
The King of Fighters '95

QUENTE!

Controle os mestres - No CD japonês, entre em qualquer modo de jogo e escolha Edit Player. Segure Start e faça a seqüência ↑ ● → ■ ← X ↓ ▲. Agora você pode jogar como Omega Rugal e Saishu Kusanagi.

PLAYSTATION

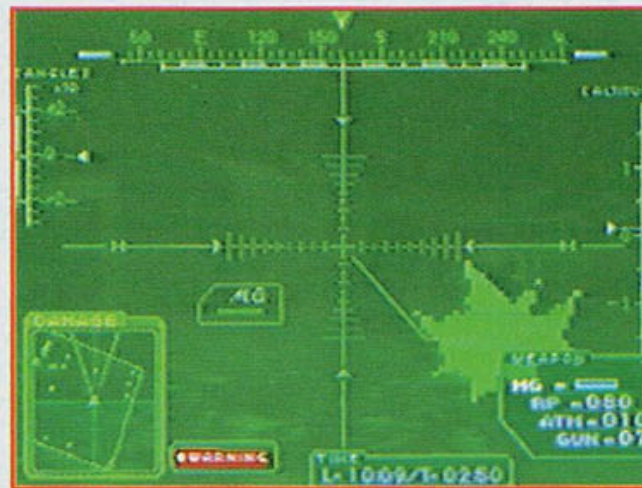
Samurai Shodown 3

QUENTE!

Selecione Zankuro - Dica para você jogar com o chefe Zankuro o CD japonês. Só funciona no modo para dois jogadores e é igual à do Arcade. Na tela de seleção dos guerreiros, segure Start e mova o cursor sobre a figura dos lutadores, na seguinte ordem: Haohmaru, Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford e Shizmaru. Com o cursor na Shizmaru, espere até a contagem atingir "03" e aí aperte X + ●. Se você fez tudo direitinho, Zankuro surgirá logo abaixo do rol dos lutadores.

SATURNO

Gungriffon

Munição infinita - Na tela principal, na qual aparece escrito Press Start Button, aperte rapidamente B B B C e Start. Com este código, você ganha munição infinita de 120 mm para sua arma principal. A tela de status indicará que você ainda tem tiros para oitenta rounds, não importa quantos disparos tenham sido feitos.

Jogar sem cursor de mira - Basta entrar com ← → C A e Start, rapidamente, na tela principal. Com o truque, fica mais difícil de mirar nos inimigos.

Hard mode - Curta um jogo pedreira! É só fazer a seqüência ↓ C C A Start, na tela principal.

Pular sem limite - Faça, rapidinho, a seqüência ↑ → ↓ ← Z Start, na tela principal.

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde
VIAGEM E TURISMO

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

Guias e Anuários

HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 867-3000 - Fax: (011) 867-3300 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Caixa Posta: 4816 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486/532-1583

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 335-8789
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. - Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira - Espírito Santo - Telefax: (027) 324.1174

Vem aí Street Fighter com capoeira

O criador de todos os games da série veio aprender capoeira para incluir uma brasileira na versão 3

Por Paulo Montoia

Okamoto San é mais que um gamer fanático. Praticante de Kung-Fu, 35 anos, ele é o mais importante criador de jogos da Capcom. Okamoto é um cara simples, que veste jaqueta mesmo em coquetéis e se mistura fácil à galera dos fliperamas. O cara só não passa batido porque é capaz de aniquilar um rival de Street Figher num piscar de olhos. Em julho, ele veio ao Brasil e teve uma agenda cheia: inaugurar os novos fliperamas da Romstar/Capcom, assistir à feira Salex 96 e o principal: ver lutas e aulas de capoeira para incluir uma brasileira na versão Street Fighter. Tava na hora: a imagem de Blanka, o homem-bicho da Amazônia, já estava cansando.

Quais as próximas versões de Street que vocês estão fazendo?

A primeira nova será a Zero 2 Alpha que sai em outubro, apenas na Ásia e Brasil. O jogo terá o mesmo visual do Alpha 2, mas com um Dramatic Mode, com lutas de 2 contra 1 da máquina e outros incrementos que não vou falar.

E além dessa...?

Além dessa, a próxima a sair será X-Men Versus Street Fighter, um jogaço que lançaremos no Brasil e Estados Unidos em novembro.

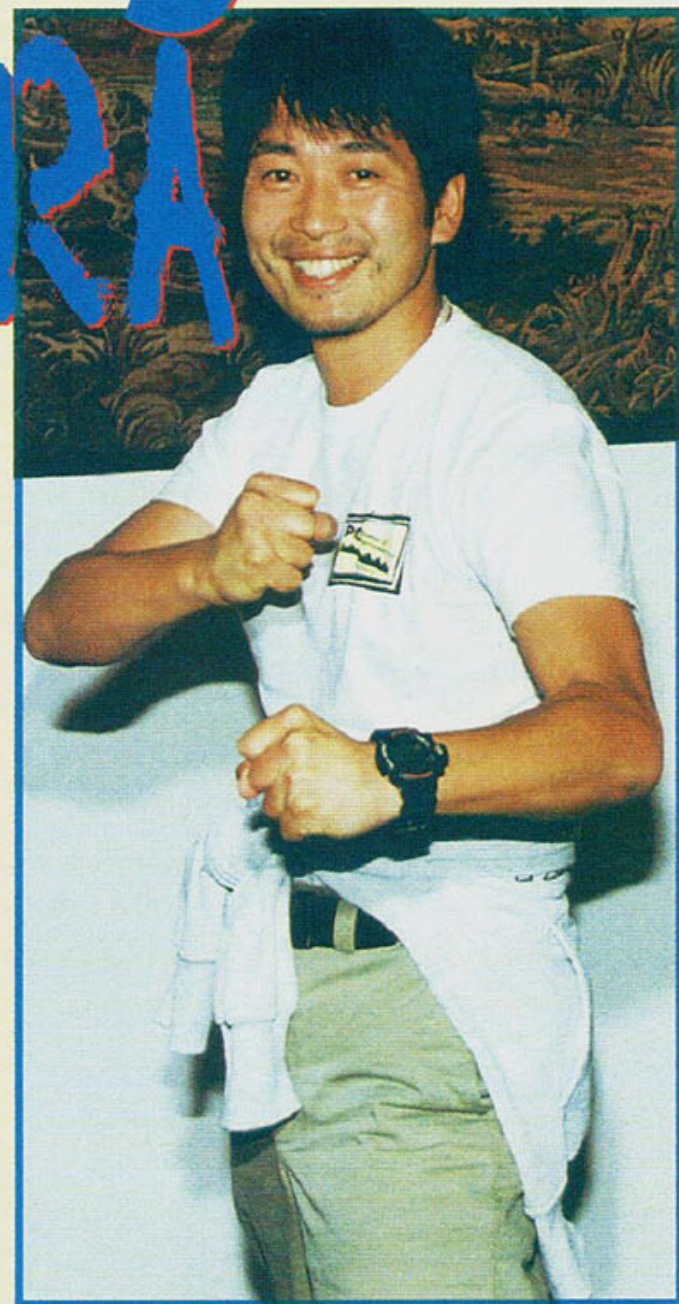
A Capcom acaba de lançar Star Gladiators, com gráficos poligonais. Vai pintar um Street 3D?

Sim, estamos fazendo um Street Fighter poligonal de arcade, que deverá sair no Japão este ano e no Brasil e Estados Unidos a partir de março de 97. (nota: o game já saiu no Japão e se chama Street Fighter Gaiden).

Haverá outras versões no ano que vem?

Estamos fazendo um Street Fighter 3 totalmente novo. Pretendemos manter apenas Ryu e Ken. Todos os demais serão novos, inclusive uma lutadora brasileira de capoeira.

Quais dessas versões sairão para consoles domésticos?

A maioria dos nossos games está saindo para Playstation e Saturno. Mas há negociações em cada um. No caso de Street Fighter 3D, vai sair para Playstation e não sabemos ainda se sairá para Saturno.

Yoshiki Okamoto é o homem que criou e continua criando todos games da série Street Fighter

A Capcom vai entrar em outras áreas?

Sim, a Capcom vai passar a lançar simuladores — inclusive esportes — e mais RPGs (o próximo será Breath of Fire 3).

O que você gosta de jogar, além de seus próprios jogos?

Gosto muito de simuladores, um pouco de RPGs e dos games de luta da Williams (Killer Instinct e Mortal Kombat).

Alguma coisa chamou a sua atenção no Brasil?

Notei que os brasileiros não jogam muito a dois nos arcades.

É porque falta grana no bolso. Dentro de casa todo mundo joga em dupla...

É uma pena, pois acho que assim você aproveita muito pouco do jogo. É por isso também que estou aqui: vim para ver do que os brasileiros gostam para incrementar nossos jogos.

MAGIC COMPUTER O MICRO QUE LIGA NA SUA TV

RETRO AVENGERS

TV não é mais coisa só de artista. Agora ela pode ser sua porta de entrada para o mundo da informática. É só ligá-la ao MAGIC COMPUTER. Um computador tão fácil de usar que funciona através da sua TV. MAGIC COMPUTER foi desenvolvido com um sistema de Aplicativos Simplificados Dirigidos à Educação e ao Raciocínio (ASDER). Por isso crianças e pessoas de qualquer idade desvendam os segredos da informática brincando. Sem complicações. Ele já vem com Editor de Texto, F e G-Basic, Compositor Musical e mais 12 programas divertidos com explicações rápidas e diretas na tela. E você ainda pode transformá-lo num videogame ou imprimir seus trabalhos numa impressora (opcional). Não perca a melhor programação da sua TV. Ligue um MAGIC COMPUTER nela.

Você pode imprimir seus trabalhos

Compositor Musical para compor e gravar

F e G-Basic para criar animações

Já vem com 16 programas como Editor de Texto e Calculadora

Já vem com joystick para virar um videogame

Magic Computer. Seu passe de mágica para a informática.
Central de Informações (011) 857-1399

DYNACOM

MAGIC COMPUTER O MICRO QUE LIGA NA SUA TV

TV não é mais coisa só de artista. Agora ela pode ser sua porta de entrada para o mundo da informática. É só ligá-la ao MAGIC COMPUTER. Um computador tão fácil de usar que funciona através da sua TV. MAGIC COMPUTER foi desenvolvido com um sistema de Aplicativos Simplificados Dirigidos à Educação e ao Raciocínio (ASDER). Por isso crianças e pessoas de qualquer idade desvendam os segredos da informática brincando. Sem complicações. Ele já vem com Editor de Texto, F e G-Basic, Compositor Musical e mais 12 programas divertidos com explicações rápidas e diretas na tela. E você ainda pode transformá-lo num videogame ou imprimir seus trabalhos numa impressora (opcional). Não perca a melhor programação da sua TV. Ligue um MAGIC COMPUTER nela.

Você pode imprimir seus trabalhos

Compositor Musical para compor e gravar

F e G-Basic para criar animações

Já vem com 16 programas como Editor de Texto e Calculadora

Já vem com joystick para virar um videogame

Magic Computer. Seu passe de mágica para a informática.
Central de Informações (011) 857-1399

Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito- denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas

Editado por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br